COMMODORE

AMIGA

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ ŞUBAT 1992 12.000 TL.

Küçük Amigacılar için çok özel öğretmenler:

Teleteknik AMIGA Eğitim Programları Dizisi

Sihirli Disketler

Evlerinde Amiga 500 bilgisayarı olan küçükler yaşadı!

Sihirli Disketler dizisi programlarıyla şimdi 5 yaşına basmamış miniklerden 11 yaşındakilere kadar bütün küçük Amigacılar, resim yapmaktan yazı yazmaya, aritmetikten coğrafyaya, temel bilgileri eğlenerek öğrenecekler... Yetenekleri ve becerileri gelişecek, öğrenmek bir oyuna dönüşecek.

Küçük Amigacılar çok şanslı... Sihiri Disketler gerçekten çok özel öğretmenler.

SİHİRLİ DİSKETLER DİZİSİNİN İLK PROGRAMLARI:

1 : Gökkuşağı, İriler ve Ufaklar (5 yaş öncesi)
2 : Eşlemece, Renkler ve Şekiller (5 yaş öncesi)
3 : Boya Kutusu, Yelkenler Fora (5-7 yaş arası)
4 : Toplamaca, Trafik (5-7 yaş arası)
5 : Saatler, Haydi Yarışalım (7-11 yaş arası)
6 : Söz Sırası, Haydi Gezelim (7-11 yaş arası)

Sihirli Disketler programlarını tüm Teleteknik Yetkili Satıcıları'ndan satın alabilirsiniz.

© Teleteknik ARTNET

Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy
80030 İstanbul Tel:(1) 252 50 33 (6 Hat)
Faks:(1) 251 84 56 Teleks : 25731 tltk tr.

REKLAMCILIK / CROSSWORLD

Merhaba.

İlk sayının ardından büyük bir keyif ile ikinci sayıyı da hazırladık ve işte yine karşınızdayız. Temennimiz, uzun sürecek bir beraberliğin sıkı temellerini atabilmek. Hataları ve eksikleri ile ama yine de (kendimizce) iyi bir dergiyi çıkartmanın keyfini tadıyoruz. Bizim için uzun süredir çalışmaları süren bu iki dergi sistemi sanıyoruk ki siz kullanıcılar için de oldukça sevindirici. Biz de artık AMIGA ile Commodore kullanıcılarının çatışmalarına maruz kalmayacağımız ve de her iki kullanıcı topluluğuna da ayrı ayrı seslenebileceğimiz için pek sevinçliyiz.

İkinci sayımızda da teknik konuların yanı sıra oyunlara da ağırlık verdik. Commodore Dergisi'nin AMIGA Bülteni'nden başlayan ARexx ve Sorular Cevaplar bölümlerini bu aydan itibaren dergimizden takip edebilirsiniz.

Gözucuyla bölümü bekleyenleri de malesef biraz daha beklemek zorunda kalacaklar, çünkü oyun stoklarımızı tüketmeden böyle bir bölüme yer ayıramıyoruz. Aslında bu bölümü başlatmaktaki amaç yazılmaya değmeyecek yazıları kullanmak değil çok yeni oyunlara kısa bir göz atmak olduğu için henüs sistemi tam oturtmuş sayılamayız. Bu amacın dışına çıkmak gibi bir niyetimiz olmadığından, şimdilik bu bölümü erteliyoruz.

AMIGA'yı profesyonel amaçlarla da kullanan okuyucularımız için hazırladığımız "DOSYA"da bu sayımızda Professionel Draw 2.0 ile bir firma için Logotype çalışmalarının yapılışını 'step by step' ele aldık. Dosya'nın hazırlanmasındaki amaç da derginin bu bölümünün ayrıca saklanması ve (istendiği takdirde) ciltlenebilmesi idi. Dosya'mız uzun bir süre daha devam edecek ve kullanıcıların yardımına koşacak. Bizlere Dosya konusunda da yazarsanız elimizden geldiğince yardımcı olmaya çalışacağız.

Gelelim ayın en büyük haberine, siz bu dergiyi alıp okumaya başladığınızda İstanbul'da Commodore Show başlamış olacak. Artık gelenekselleşen Show, bu yıl da sürprizlerle dolu. İstanbul'daki okuyucularımıza Show'da buluşmamızı öneriyoruz. Bu arada Show süresince her gün çekilişler yapılıp hediyeler dağıtılacak. CDTV, AMIGA 3000 ve bir çok yeniliği Show süresince izleyebilirsiniz.

İstanbul dışındaki okuyucularımıza ise önümüzdeki sayıda Show izlenimlerini aktarmaya çalışacağız.

Gelecek ay yine buralarda olacağız. Tekrar buluşmak üzere, şimdilik hoşçakalın.

YAYIN YÖNETMENİ
Turhan Tandoğmuş
YAYIN KOORDİNATÖRÜ
Celal Hallaç
YAYIN KURULU
Fatih Arıman / Faruk Baran
Emre Senan / Sinan Vural
KAPAK
Emre Senan
TEKNİK YÖNETMEN
Bora Çetinkaya
HALKLA İLİŞKİLER
Karin Karaoğlan
REKLAM SORUMLUSU
Rabia Baykaş
FOTOĞRAFLAR
Mehmet Özcan

TELETEKNİK A.Ş. ADINA
SAHİBİ VE SORUMLU YAZIİŞLERİ
MÜDÜRÜ
Osman Babaoğlu

TELETEKNİK A.Ş.
Merkez: Rıhtım Cad. Nesli Han No: 207/2
Karaköy 80030 İstanbul Tel: 252 50 33 (6 Hat)

Commodore AMİGA Dergisi
Sakız Sok. Berkel Apt 6/4
Kadıköy-İstanbul Tel: 346 86 48

Bu Derginin Yayın Hazırlığı YAZI LTD. Şti
Tarafından Yapılmıştır.

DÜZELTİ
Kuzey Alperler
KATKIDA BULUNANLAR
Fethi Serim

TEKNİK ÜRETİM VE TANITIM
PERKA A.Ş.
Maçka Cad. Ralli Apt. 59/3 Teşvikiye 80200
İstanbul Tel: 231 15 49 - 50 / 231 66 10

REKLAM REZERVASYON
231 15 49 - 50 / 231 66 10
RENK AYIRIMI
Eser Reprodüksiyon
BASKI
Özdemir Ofset A.Ş.
DAĞITIM

Amiga'nızı PC/AT'ye dönüştürün!

ATonce

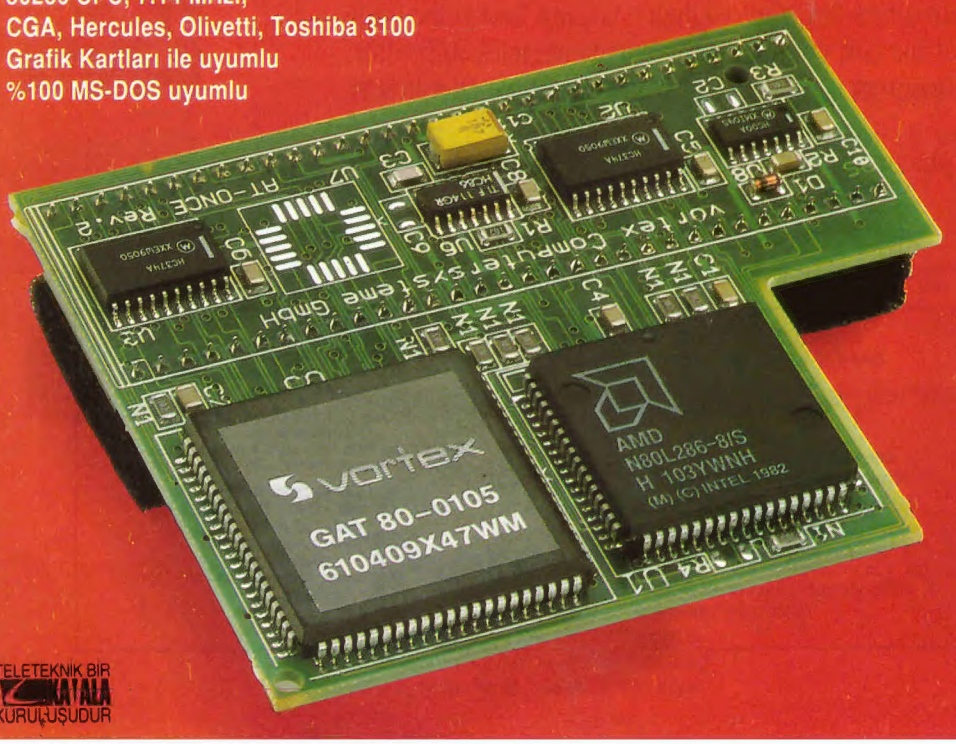
AMIGA 500 İÇİN PC/AT KARTI

Artık Amiga 500'ünüzü en ekonomik ve verimli yoldan bir PC/AT haline getirebilirsiniz.

ATonce kartı ile Amiga'nız %100 MS-DOS uyumlu bir AT gibi hizmet eder size. Üstelik Amiga'nın "multitasking" olanaklarından vazgeçmeden. MS-DOS ile Amiga-DOS ortamları arasında veri transferi yapabilir, PostScript çıkış alabilirsiniz.

Amiga 500'ünüzü PC/AT'ye dönüştürmek için size en yakın Teleteknik Yetkili Satıcısı'na başvurun.

80286 CPU, 7.14 MHz.,
CGA, Hercules, Olivetti, Toshiba 3100
Grafik Kartları ile uyumlu
%100 MS-DOS uyumlu

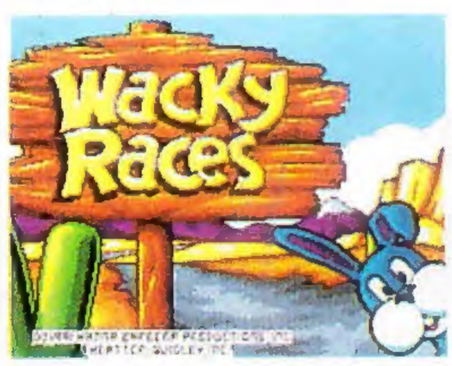


Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

TELETEKNİK BİR KATALA KURULUŞUDUR

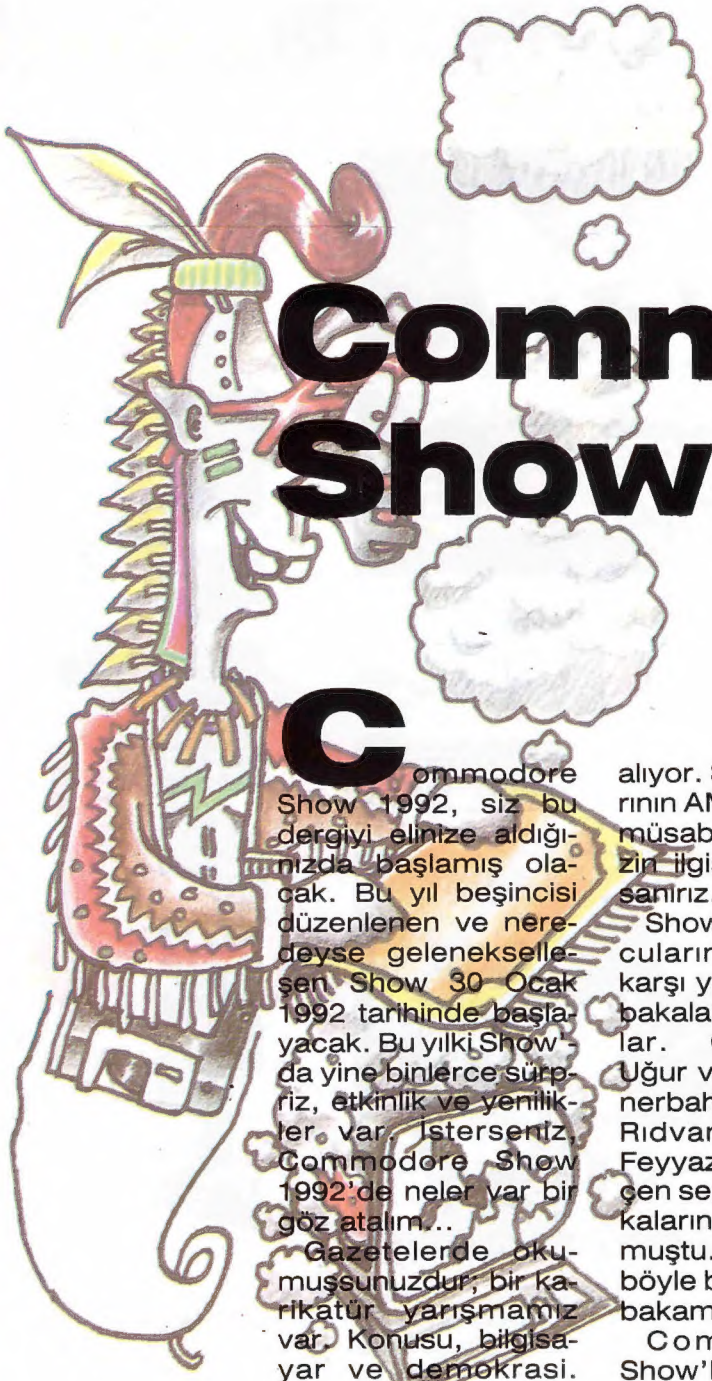
REKLAMCILIK/CROSSWORLD

İÇİNDEKİLER



BAŞYAZI	Merhaba	**3**
HABERLER	Commodore Show	**6**
SORULAR-CEVAPLAR	Amiga İşletim Sistemi AmigaDos	**8**
BİR KONU	Arexx	**10**
OYUN TANITIM	Heart of China Silent Service II Barbarian II	**12**
DOSYA	Pdraw	
OYUN TANITIM	Wacky Races Escape Wild Wheels Bundesliga Manager Professional Godfather Heimdall	**23**
TİYOLAR/TUZAKLAR		**42**

YIL 1
SAYI 2
ŞUBAT 1992



Commodore Show

Commodore Show 1992, siz bu dergiyi elinize aldığınızda başlamış olacak. Bu yıl beşincisi düzenlenen ve neredeyse gelenekselleşen Show 30 Ocak 1992 tarihinde başlayacak. Bu yılki Show'da yine binlerce sürpriz, etkinlik ve yenilikler var. İstersenız, Commodore Show 1992'de neler var bir göz atalım...

Gazetelerde okumuşsunuzdur; bir karikatür yarışmamız var. Konusu, bilgisayar ve demokrasi. Amatör ve profesyonel bütün karikatürcülere açık olan bu yarışma bilgisayarın insanların yaşamında ne kadar önemli bir yer tuttuğunun göstergesi olacaktır.

Daha önceki Show'lara katılanlar hatırlarlar: bilgisayarla insan arasında düzenlenen ilginç bir yarışmamız vardı. Bu yıldi Show'da da bu yarışmamız, yani bilgisayarla satranç turnuvamız yer alıyor. Satranç ustalarının AMIGA ile yaptığı müsabakalar hepimizin ilgisini çekecektir sanırız.

Show 91'de futbolcuların bilgisayara karşı yaptıkları müsabakaları herkes hatırlar. Galatasaray'lı Uğur ve Koseçki, Fenerbahçe'li Tanju ve Rıdvan, Beşiktaş'lı Feyyaz ve Metin geçen sene bu müsabakaların konukları olmuştu. Bu sene de böyle bir futbol müsabakamız var.

Commodore Show'ların en ilginç etkinliklerinden biri de gençlik konserleridir. Çeşitli amatör, yarıamatör ve profesyonel gruplar ve kişiler Show boyunca izleyicilere birbirinden güzel konserler verecekler.

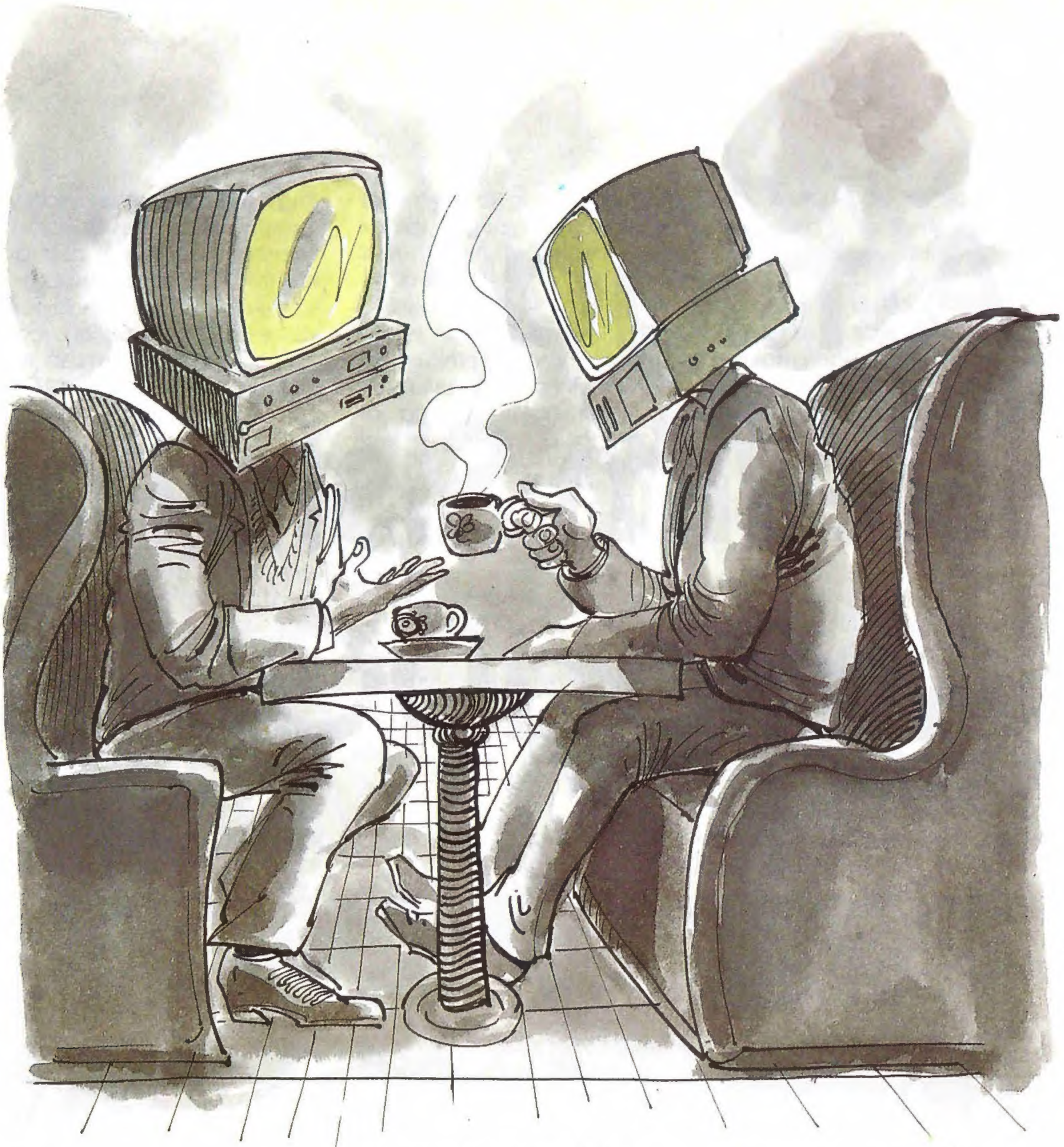
Yine Show boyunca, ziyaret eden herkesin katılacağı çekilişlerle her gün birçok hediye sahiplerini bulacak. Bu hediyelerin içinde neler yok ki?

Show'un kültürel etkinliklerine şöyle bir değindikten sonra bilgisayar alanındaki yeniliklere gelelim.

Show 92'nin en önemli konuğu CDTV bizce. Geçen sene çok az programıyla tanımaya çalışmıştık bu muhteşem aleti. Daha sonra dergi sayfalarında CDTV'nin özelliklerini ve programlarını okuduk. Şimdi bu alet etiyle kemiğiyle daha doğrusu yüzlerce programıyla ziyaretçilerin hizmetinde olacak.

İkinci büyük konuğumuz tabii ki AMIGA 3000. Bu inanılmaz bilgisayarın hepinizin hayranlığını toplayacağına eminiz.

Milli Eğitim Bakanlığı'nca başlatılan Bilgisayar Destekli Eğitim uygulaması içinde Teleteknik de yeralıyor. Bu konuya yönelik çalışmaları ve uygulamaları Show 92'de izleyebilirsiniz. Ayrıca iş bilgisayarları alanında da öncü olan Commodore'un Notebook'ları ilginizi çekecektir sanı-



rız.

Dergimize ait bir standda sorularınıza cevap vermeye çalışacağız. dergi çalışanları Show boyunca size hem ilginç uygulamalar gösterecek hem de taleplerinizi dinleyerek yardımcı olmaya çalışacak. Ayrıca dergimizin elde edemediğiniz eski sayılarını bu standda bulabilirsiniz. Yine bir satış köşesinde Türkçe ve İngilizce kitaplar, eğitim sitleri ve orijinal programlar sizin için hazır tutulacak.

Sinevizyon köşesinde bilgisayarla hazırlanmış gösterileri izleme fırsatı da bulacaksınız. Bunların arasında multi-media, animasyon ve demo gösterileri olacak.

Gördüğünüz gibi Commodore Show 1992 dolu dolu günler vaad ediyor. Show'da buluşmak üzere hoşçakalın.

Ha, unutmadan gelecek ay Show izlenimlerimizi dergimizden okuyabilirsiniz.

Tatkom

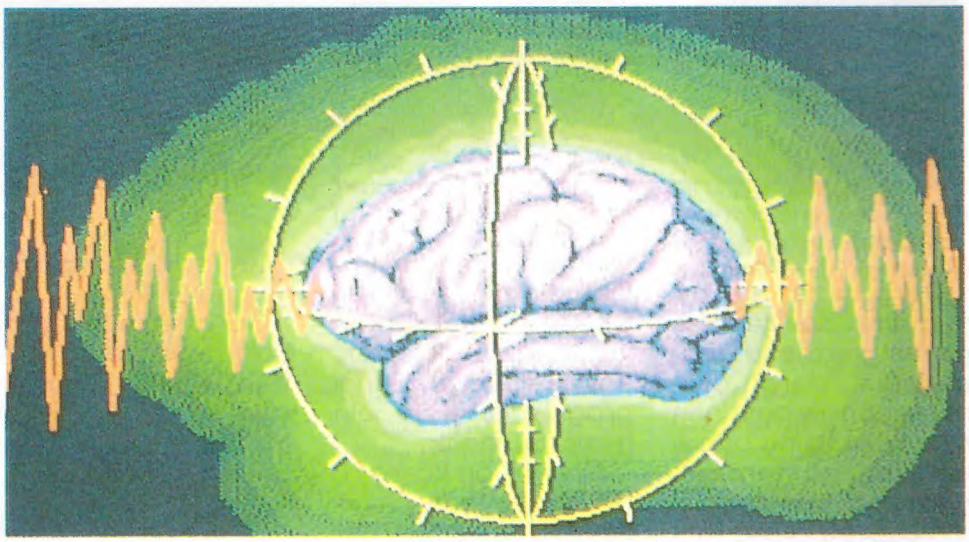
Program kopyacılığının gayri ahlaki olduğunu ve ülkemizde programcılık çalışmalarını baltaladığını daha önceki sayılarımızda yazmıştık. Geçtiğimiz yıl bu konuda önemli bir adım atıldı. Yasal düzenleme yapıldı ve bazı firmalar yabancı yazılım firmalarının distribütörlüğünü alarak çalışmalara başladılar. Bu sevindirici haber tüm bilgisayar camiasında ilgiyle karşılandı.

Tatkom bu firmaların en önde gelenlerinden biriydi. Yaptıkları ciddi çalışmalar ve Türkçe kullanım kılavuzlarıyla piyasaya çıkardıkları programlar alıcılar tarafından sevinçle karşılandı.

Ancak orijinal programlar herhalde fiyatlarından ötürü, yeterince talep doğuramadı. Bu nedenle bu firmalar birtakım zorluklarla karşılaşmaya başladı. Son olarak aldığımız bir habere göre borçlarını ödeyemediği için Tatkom hakkında alacak davası açılmış durumda. Bu üzücü haber sanırız bütün bilgisayarcıları ilgilendirir. Umarız bu zor günler atlatılır ve bilgisayar piyasasındaki durgunluk elbirliğiyle giderilir.

Amiga İşletim Sistemi AmigaDOS

Berktan Bestel



Yepyeni bir dergide tekrar birlikte olmak ne güzel. Bundan önceki bölümümüzü Commodore Dergisi'nin AMIGA Bülteni'nde vermiştik. Artık bu bölümler bu dergide yayınlanmaya devam edecek. Lafı fazlı uzatmadan hemen konuya girmek istiyorum. AMIGA, hepinizin bildiği gibi birçok üstün özelliğe sahip bir bilgisayar, ancak bunlar sadece grafik, ses, animasyon gibi alanlarda değil. En az bunlar kadar önemli olan ve ne yazık ki diğerleri kadar hatırlanmayan bir unsur da AMIGA'nın işletim sistemi. Bu kavramı bilmeyenler için kısa bir açıklama yapmak gerekirse, "'İşletim sistemi' (operating System, OS) bir bilgisayarın en ince ayrıntılarına kumanda eden programlar grubudur" diyebiliriz. Bu programlar, bilgisayarın yaptığı temel işlemleri uygulara. Örneğin bir program disketi bir bilgi yazmak isterse işletim sisteminden bunu nasıl yapılacağını bilen bir alt programı çağırır, bu bilgileri ona iletir ve gerisine kendi karışmaz. Bu alt program, bilginin diskete mi, harddiske mi, RAMdiske mi yazılacağına bakarak o tür kayıt ortamı için gereken daha düşük seviye alt programları çağırır. Bu biraz dolambaçlı bir yol gibi görüebilir, ancak böylece programlar belli bir kayıt ortamına (örneğin diskete) bağlı kalmazlar, başka ortamlara (örneğin harddisk'e) kolayca uyum sağlarlar. Ne yazık ki bazı programlar (Daha çok oyunlar) bunu pek dikkate almazlar, bazı programcılar doğrudan diskete erişerek kazanılacak küçük zaman kazançlarının peşinde koşarar uyumluluktan vazgeçerler. Oyun programlarında anlayışla karşılanabilecek bu davranış, diğer yazılım türleri için son derece yanlıştır, ama zaten bo-

yutları devamlı büyüyen grafik, müzik, animasyon programları disketlere sığmayıp harddisk (hatta CD-ROM) gibi kayıt ortamlarına gerek duymaya başlayınca bu tür sorunlar azalmaya başladı.

AMIGA'nın işletim sistemi aslında oldukça kapsamlı. ROM'da bulunan Kickstart adlı kısım, 1.3 versiyonuna kadar 256K uzunluğunda, AMIGA 3000'de yer alan Kickstart 2.0 ise tam 512K tutuyor. Bunun dışında bilgisayarın açıldığı ('Boot' edildiği) disketten gerektiğinde yüklenen pek çok kısım var. Bu özelliği yüzünden AMIGA son derece esnek bir işletim sistemine sahip, herhangi bir ilave yapılacağı zaman bunu açılış disketine yerleştirmek ve bir iki yere bunların tanınması için gereken ilaveleri yapmak yetiyor, ancak bu aynı zamanda bir dezavantaj, çünkü AMIGA bu cins bir bilgiye ihtiyacı olursa sizden açıldığı disketi istiyor. Bunun çaresi, bilgisayarın harddisk'ten açılması ve aradığı dosyaları burada bulabilmesidir. Zamanımızda harddisk artık bir lüks değil, ama tabii ki AMIGA'sı ile sadece oyun oynayan birisine harddisk gerekmez. Yine de ciddi bir işle uğraşırken (animasyon, programcılık, müzik, grafik gibi) harddisk yalnız gerekli değil, neredeyse mecburidir. Ayrıca günümüzde pek çok kaliteli ve fazla disketli oyun da harddisk kullanımını desteklemektedir. Bunlara birkaç örnek vermek gerekirse Pirates, TestDrive, SilentService, StarControl, Wings, 688 Attack Sub, Falcon, Elvira, LucasFilm'in oyunları (Secret of Monkey Island...), Sierra-On-Line'ın oyunları (Iceman, King's Quest, Larry...) bunların başında gelir.

Neyse, konuyu fazla dağıtmayalım. İşletim sisteminin kısımlarına geçmeden bazı temel kavramları açıklamak istiyorum:

Multitasking (Çok görevlilik): Birdan fazla programın aynı anda çalışması. AMIGA'nın içinde sadece bir merkezi işlemci (CPU) olduğu için aslında birçok programın aynı anda çalışması imkansızdır. Ancak AMIGA her programı belli bir süre çalıştırıp sonra diğer programlara birer birer zaman ayırarak görünüşte bunu sağlar. Bilgisayarın yüksek hızı yüzünden insan bunu ayırt edemez.

Resident library (kalıcı kütüphane): Bu tür library'ler her dilde yazılmış programların kullanabileceği yararlı fonksiyonlar (alt programlar) içerirler ve işletim sistemini kullanmanın temel yolu bu alt programları kullanmaktır.

İlk olarak tüm sistemi üç ana kısıma ayırmak mümkün. Bunlar:

1- Multitasking imkanlarını düzenleyen EXEC.

2- Disket ve diğer kayıt ortamlarını düzenleyen AMIGADOS

3- Grafik tabanlı kullanıcı

arabirimi (Graphical User Interface) işlevi gören INTUITION.

1- EXEC: (yani 'Executive Kernal'), Multitasking sırasında programlar arasındaki sorunsuz olmasını sağlar, ayrıca tüm işletim sistemi ile ilgili ama otomatik olarak halledilmesi gereken, normal programları fazla ilgilendirmeyen birçok işi halleder. Genel olarak tüm sistemin en alt seviye (low-level) kısmı kabul edilir.

Programcılar açısından EXEC, ROM'da yer alan 'exec.library' adlı bir 'resident library' (kalıcı kütüphane)'dir. Buradaki fonksiyonların hepsi sıradan bir programda gerekli olmaz, ancak aralarında çok sık kullanılanları da vardır (resident library kullanımına daha sonra ayrıntıları ile değineceğim).

2- AMIGADOS: DOS, Disk Operating System'in kısaltılmışıdır ve disket, harddisk, RAMdisk, seri ve paralel portlar gibi bilgisayarın dış dünya ile ilişki kurmasını sağlayan programlar grubuna verilen isimdir. Yine ROM'da bulunan 'dos.library' bu sistemin temel direğidir, ancak AMIGADOS başka bileşenleri de içerir. Bunlar 'handler' ve 'device'lardır. Örneğin siz bir programcı olarak disketten bir dosya yüklemek istiyorsunuz. Programınız C, Assembler, Pascal, Modula hatta BASIC'te bile yazılmış olabilir. Önce 'dos.library'yi açarsınız, oradaki Open( ) fonksiyonu ile dosya açma isteğinizi AMIGADOS'a bildirirsiniz, AMIGADOS sizin okumak istediğiniz yere göre (disket mi, harddisk mi ne ise) belli bir 'handler'ı çalıştırır, o handler ise gerekiyorsa bir 'device'ı kullanarak gereken bilgiyi okur. Bu arada örneğin bilginin disketin üstünde nerede olduğunu (Disketlerde bilgiler karmaşık bir sıra ile tutulur) sizin bilmeniz gerekmez, sizi bu angardan kurtarmak o drive'a bakan device'ın işidir. Size sadece okumak istediğiniz dosyanın diskteki ismini vermek kalır.

3- INTUITION: Ekranınızda gördüğünüz 'screen' (ekran), 'window' (pencere), menü, 'requester' (dialog penceresi) gibi görüntüler, mouse ile basılan veya çekilen düğme ve butonlar (gadget), Workbench ekranındaki 'icon'lar ve benzerleri hep 'intuition.library' adlı resident library ve ona bağlı işletim sistemi elemanları tarafından kullanıcının bilgisayarına kumanda etmesini kolaylaştırmak için sağlanan özelliklerdir. 'intuition.library', 'graphics.library' ve 'layers.library'nin de yardımlarıyla bu imkanları sunar.

İşletim sistemini kullanmak demek, temelde bu resident library'leri kullanmak anlamına geliyor. Ayrıca 'device' ve 'handler'ları da kullanmak mümkün, ancak library'ler daha kolay olduğu için genelde tercih ediliyor. Bu yüzden gelecek sefer bu konuya daha fazla eğileceğiz.

Arexx

Berktan Bestel

Bir sayılık bir ara verdikten hemen sonra tekrar kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bundan önceki yazımda AREXX'in nasıl çalışmaya hazır hale getirileceğini anlatmış ve kısa bir örnek program vermiştim. Commodore Dergisi'nin Aralık 1991, 70. sayısının AMIGA bülteninde çıkan bu yazıyı okumamış olanlara o sayı alıp AREXX hakkındaki bilgileri okumaları tavsiye edilir, çünkü eğer AREXX hakkında hiçbir şey bilmiyorsanız bu yazıyı takip etmeniz zor olabilir. O yazıda genel bilgiler ve AREXX'in çalışmaya hazır hale nasıl getirildiğini görmüştük, bu kez AREXX dilinin işleyişini ve emirlerini göreceğiz.

AREXX, öncelikle programlar arası iletişimi sağlamak için kullanılan bir dil olduğu için, klasik dillerden biraz farklı bir mantığa uyarak çalışır. Her AREXX programı çalışırken, başka bir programın açtığı bir 'mesaj port'unu 'host' (ev sahibi) olarak kabul edebilir. Programın çalışması sırasında AREXX, kendisinin tanımadığı, bir anlam veremediği bir emir cümlesi ile karşılaşırsa, bu emir cümlesini bu mesaj portuna gönderir. Bu mesaj portunun sahibi olan program, bu emirleri kendisi yorumlar, gereken işleri yapar, geriye de sonuç gönderebilir. Bu sayede bir AREXX programından örneğin bir editöre belli bir dosyayı yüklemesini ve belli bir satıra gitmesini söylemek mümkün oluyor. Daha somut örneklere geçmeden önce AREXX yorumcusunun (interpreter) kendi tanıdığı emir ve operatörlere bir göz atalım.

Bu listede kısaltmalar şu anlamlara geliyor:

A: Aritmetik işlem
M: Mantıksal işlem
K: Karşılaştırma işlem

Ayrıca string'leri (karakter dizisi) birbirine eklemek için II operatörü vardır.

AREXX bir yorumcu dili olduğu için programların düzyazı (ASCII) dosyaları halinde saklandığını daha önce söylemiştim. Herhangi bir düzyazı dosyasının yanlışlıkla AREXX programı çalıştırılması aslında tehlikeli sonuçlar yaratabilir, çün-

Mantıksal (logical) operatörler:

İşlem	Öncelik	Tür	Anlam
	8	M	Mantıksal ters
-	8	A	Aritmetik eksi
**	7	A	Üst alma
*	6	A	Çarpma (kayar nokta)
/	6	A	Bölme (kayar nokta)
%	6	A	Bölme (tamsayı)
//	6	A	Tamsayı bölmenin kalanı (mod)
-	5	A	çıkarma
==	3	K	tamamen eşit (küçük büyük harf olarak da)
==	3	K	tamamen eşit değil
=	3	K	eşit
=	3	K	eşit değil
=	3	K	büyük veya eşit
	3	K	büyük veya eşit
=	3	K	küçük veya eşit
	3	K	küçük veya eşit
	3	K	küçük
	3	K	büyük
&	2	M	Mantıksal ve (and)
|	1	M	Mantıksal veya (or)
	1	M	Mantıksal eksik veya (xor)
&&	1	M	Mantıksal eksik veya (xor)

kü AREXX emirleri günlük hayatta kullandığımız sözcüklere oldukça benzerler, herhangi başka bir vesile ile diskette saklanmış bir dosyanın içindeki sözcükler kolaylıkla emir olarak yorumlanabilir. Bu olasılığı ortadan kaldırmak için her AREXX programının başında AREXX emirleri içermeyen bir 'Comment' (yorum) bulunması mecburiyeti konmuştur (programınızın başka bir yerinde kendiniz için notar düşmek için bu yöntemi kullanabilirsiniz). Bu yorum C dilinde olduğu gibi /* ve */ işareteri arasında konmuş olmalıdır. Örneğin:

```
/* DENEME.REXX: ilk program */
say 'hello"
...
```

Bir programlama dilinin en önemli yanlarından biri de değişkenlerdir. Değişkenler konusunda AREXX son derece esnek davranır. Herhangi bir değişken adı kullanıldığında, öyle bir değişken yoksa değişkenin adı tamamen büyük harf olarak kullanılır. Örnek:

```
sayı = 15
say sayı
```

Bu program shell penceresinde '15' yazar, ama sadece

```
say sayı
```

dersek programın yazdığı cevap 'SAYI' olacaktır.

Ayrıca diğer dillerde 'arry' (dizi), 'structure' (yapı), 'record' (kayıt) vb. adlandırılan bileşik değişkenler de AREXX'te yine esnek bir şekilde gerçekleştirilmişlerdir. Örneğin

```
isim.1 = "Ahmet"
say isim.1
say isim.2
```

Ekran çıktısı:

```
Ahmet
ISIM.2
```

olacaktır. AREXX, isim.2 adlı değişkene daha önce bir değer atanmış olmadığı için ilk değer verilmemiş değişkenlere yaptığı gibi değişken adını büyük harfe çevirip değer olarak kullanıyor.

Benzer şekilde

```
öğrenci.1.isim = "Mehmet"
öğrenci.1.no = 321
öğrenci.1.not = 8'
```

şeklinde bir veri tabanı oluşturmak da son derece kolay mümkün oluyor. Böyle bir listeyi şöyle ekrana yansıtmak mümkün:

```
do x = 1 to 10
        say 'adı:'||öğrenci.x.isim
        say 'no'su:'||öğrenci.x.no
        say 'notu:"||öğrenci.x.not
end
```

Bu yapı, diğer dillerde FOR-döngüsü denen tekrarlama şeklini kullanıyor. Bir indeks değişkeni (bunda x) 1'den 10'a kadar sayıyor ve her defasında o numaralı öğrencinin adını, numarasını ve notunu yazıyor. İşte size klasik BASIC versiyonlarıyla yapamayacağınız bir şey (Onlar numaralı değişkenlere.[array] izin verirler, ama .isim, .not gibi yapısal [structure] imkanları yoktur). Burada öğrenci.2 ve daha sonrakilere bir değer atamamışsanız, yerine ÖĞRENCİ.2.ISIM vb. görünecektir.

Gelecek sefer program akışını kontrol eden emirleri anlatacağım. O zamana kadar hepinize sağlık, mutluluk ve sabır dilerim, hoşçakalın.

Heart of China

Tam Çözüm

Bülent Oruç

Oyun Değerlendirmesi: A-500 DYNAMIX.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★

Rise of the Dragon oyununu hatırladınız mı? Unutmak ne mümkün, on disklik muhteşem bir adventure oyununu zihinlerden silmek oldukça zor ama Dynamix'in yeni oyunu HEART OF CHINA'yı görünce bu düşüncelerden sıyrılacaksınız. Bu oyun ise dokuz diskten oluşuyor ve eğer hard diskiniz varsa yaklaşık 7 MB yer tutuyor. Zaten bu oyunu hard disk olmadan oynamak oldukça zor. Ama buna kullanmaya değer. Hard diskiniz varsa hemen oyunun ilk disketini takın ve HDINSTALL'ı seçin.

Oyunumuz tipik DYNAMIX ekranından sonra emeği geçenlerin listesi, arka planda Çin haritası ve sağda kahramanımız ''LUCKY'' Jake Masters'ın görüntüsüyle başlamaya başlıyor. Burada mouse'a bir kez klikleyip çıkacak olan pencereden Introduction'yu seçerek oyunun hikâyesini izleyebilir ya da Game'i seçerek oyuna başlayabilirsiniz. Daha önce kaydettiğiniz bir yerden başlamak için Restrore'u seçmelisiniz. Bu işe Intro'dan başlayalım. İlk görüntüler Cheng Du yakınlarındaki bir kasabada yaşayan ve hemşirelik yapan Kate Lomax'ın bir çocuğun yarasıyla ilgilenmesini içeriyor. Çalıların ardından çıkarak olanları izliyoruz.

Daha sonra bir başkası da Kate'in arkasındaki çalıların arasından onu izliyor. Kate bunu farkediyor fakat henüz bir şey yapamadan çalıların arkasından Li Deng'in bir adamı çıkarak Kate'i kaçırıyor. Söylediklerinden Kate'in sayın Li Deng'in koleksiyonuna ekleneceğini anlıyoruz. Ekranda beliren Çince gazete bize pek bir şey ifade etmezken, birden İngilizceye dönüşüyor ve Kate'in ünlü işadamı Eugene Adolphus Lomax III'ün kızı olduğunu ve E.A.Lomax'ın bu konuda bir şeyler yapacağını anlıyoruz. Bundan sonrası sadece yazı olarak iletiliyor. İlk mesaj Çinlilerin çok önem verdiği bir deyim: ''BU DA GERÇEK''. Bu sıralar soyal devrim Çin'in kalbini kasıp kavuruyor. Pekin'in yasak şehir olduğu sıralarda kahramanımız Lucky çok kötü bir zamanlama yaparak Çin'e geliyor. Bu da onun özgürlüğüne mal oluyor. Lucky J.Masters iyi bir pilot ve Avrupa üzerinde yapılan hava yarışının şampiyonu ve sıkı bir maceraperest. Bakalım bu maceradan nasıl sıyrılacak.

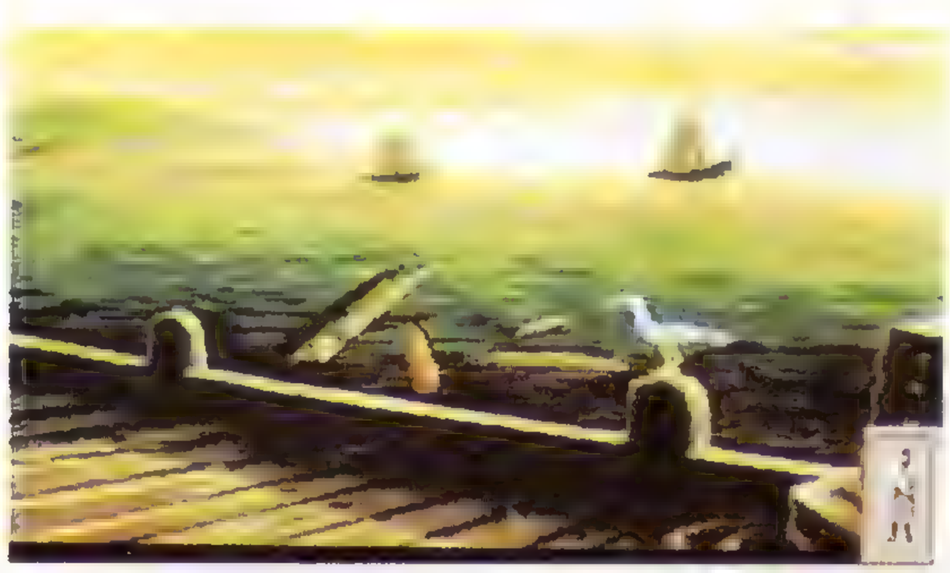
Bu arada E.A. Lomax kızını kurtaracak kahramanı arıyor. Li Deng'in içi oldukça rahat çünkü Çin'de nakit sıkıntısı ve malzeme yokluğu var. Lomax ise Lucky'yi bulup gerekli malzemeler için ona 10.000 dolar ve Kate'in sağsalim eve dönmesi halinde 200.000 dolar daha teklif ediyor. Bu durumda Jake'in yapabileceği pek bir şey yok. Hem özgürlüğünü hem de geleceğini kaybetmiş. Son şansı ise Kate'i kurtarmak ve bu işten alnının akı ile sıyrılıp geleceğini ve hürriyetini yeniden kazanmak.

İşte tam burada siz de devreye giriyor ve DYNAMIX'in gizli güçleri sayesinde Lucky'nin yerini alıyorsunuz. Hong Kong'a gitmeden önce aldığınız tek bilgi bir nija olan Zhao Chi'nin size gerekli bilgiyi ve Kate'in sağlık durumunu iletebileceği.

HONG KONG

Evet, oyunumuzun ilk sahnesi beliriyor. Ben bunu bir oyun açıklamasından çok bir hikâye gibi anlatmayı uygun gördüm. Umarım sizin de hoşunuza gider. İşte başlıyoruz.

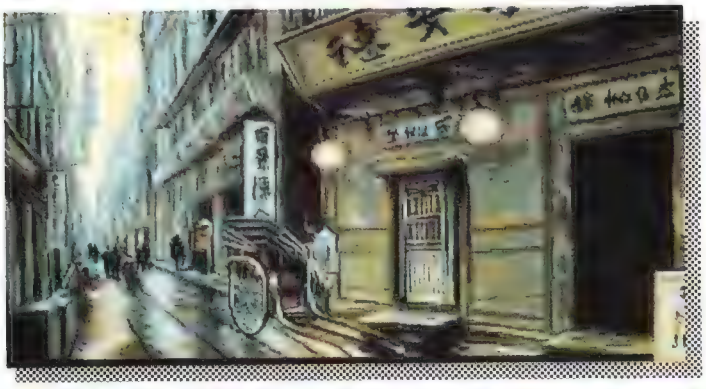
Lucky bir iskelede işe koyuluyor. Lucky'nin ilk işi kente inip bir bara girmek. Burada bar sahibi eski arkadaş Ho ile konuşmaya başlayınca Ho sizin Lomax için çalıştığınızı anlar (1 1 1 1) iki iri adam Lucky'yi itip kakar ve biraz da pataklar (1 2). Tüm bunlar Lucky'ye bir gün ve biraz da para kaybettirir. Ertesi gün Lucky kısa bir konuşmayla Çinlilerle anlaşmaya çalışır ve Zhao Chi'ye iletilmek üzere bir şeyler söyler. Hemen ardından önceki günden borcu kalan bir yumruğu Çinliye yapıştırır. Bu yumruk sayesinde Çinlinin Chi olduğunu anlar ve onunla hemşire Kate'i birlikte kurtarmaya ikna eder (1 3 3 ya da 3 3 2). Chi uçakla gitmekten korkmaktadır fakat Lucky onu ikna eder. Chi'nin aklına gerekli bitki ve baharatları almak gelir. Lucky ne kadar konuşursa konuşsun Wu ilgilenmez fakat Chi kimyageri ikna et-



meyi başarır. Wu'nun ''Gull-Guano''ya (martı kakası) ihtiyacı vardır. Bunun üzerine Lucky ve Chi iskeleye geri dönerler ve martıya kuru erik (prune) verirler. Martı Pisleyince Lucky kakasını alır ve cebine atar. Tekrar Wu'nun yanına dönerler. Lucky Wu ile konuşur ve kakayı (guano) havanın (mortar) içine koyar. Gerekli karışımı, sahte bir pasaportu ve bir de haritayı alarak yolculuğa başlamadan önce son kez Lomax'ı görmeye giderler. Hava alanına vardıklarında Lucky pasaportunu göstermemeye karar verir. Uçağa bindiklerinde Lucky manivelayı, çapayı ve ipi alır.

CHENG DU

İndikten sonra bir çiftçi belirir ve Chi ile konuşur (3 2 3). Chi üstünü değişir. Bu arada Lucky elindeki iple bir inek yakalamaya çalışır fakat birkaç denemeden sonra vazgeçer. Chi fazla zorlanmadan ineği yakalar. İnekle birlikte kalenin yolunu tutarlar. Yanındaki inekle kaleye girmeyi başaran başka bir çiftçiyi izlerler ve Chi de aynı numarayı denemeye karar verir. Lucky çapayı Chi'ye verir ve Chi ipi çapaya bağlar. İçeri girmeyi başarınca bir anda ninja elbiselerini giyer ve kapı nöbetçilerinin yerini arayarak içerdeki anahtarları alır. Saraya gizlice girer ve Li Deng'in bir konuşmasına tanık olur. Büyük holde Kate'i görür ve ona en kısa zamanda yardım bulması gerektiğini söyler. Girişteki hole döner ve oradan yemek odasına geçip oradaki şişeyi alır. Oradan mutfağa giderek köpeği şarapla uyutur. Oradaki iki kızarmış pilici alır ve ahçıların odasına geçerek oradaki bıçağı alır. Bir kapı açarak büyük hole giden başka bir yol keşfeder. Sarayı araştırdıktan sonra kale duvarına çıkar ve Lucky'yi yukarı çeker. Gardiyanlardan saklanabilmek için onların kulübesine girerler. Tehlike geçince dışarı çıkarak saraya koşarlar. Oradan Kate'i bulurlar fakat odada yılanlar vardır. Lucky yılanlara ateş eder fakat Kate'i ısırmalarını önleyemez. Lucky Kate'i kucağında taşıyarak balkona getirir. Chi elindeki ipi korkuluğa bağlayarak kaçış yolları olan tank garajına giderler. Lucky anahtarı kullanarak tanka girmelerini sağlar. Start düğmesine basarak tankı çalıştırır ve oradan kaçarlar. Uçağa bindiklerinde Lucky Chi'ye bitkileri ve karışımı verir.



KATMANDU

Lucky uçaktan iner ve Chi'ye durumu anlatır. Lucky yardım bulmaya giderken Chi uçağa geri döner ve Kate'i bir battaniye ile sarar. Ona bir ninja ilacı ve guano karışımını verir. Lucky Ama ile konuşur (2 2 3) ve daha sonra biraz etrafı gezer. Postahaneye gider ve Lomax'a bir telgraf çeker. Daha sonra bir restorana girer ve sahibiyle konuşur (2 3). Restoran sahibi onu Sardar'a yollar (2). Lucky Lama'ya (Buda rahibi) gider ve Monk ile kısa bir konuşmadan sonra içeri girmesine izin verilir. ilk konuşması sonuçsuz kalır. Lokal diktatöre gider ve yaptığı yanlış bir şey yüzünden hapise atılır. Chi Ama'ya gider ve Lucky'yi kurtarırlar. Lucky Kate ile kısa bir konuşma yaptıktan sonra dövüş alanına giderek orada bir çocukla karşılaşır. Çocuk elindeki petrol dolu tüp karşılığında bir şeyler isteyince Chi puro kutusu, birkaç çubuk ve paradan oyuncak bir araba yapıp ona verir. Bunun karşılığında Petrol dolu tüpü alırlar. Tekrar Lama'ya dönerler ve yeni haberler alırlar. Restorana uğrayıp Sardar'ı yardıma ikna ederler (1 3). Lucky ona silahını verir ve devrim başlar.

Oyunun bundan sonraki kısmı Türkiye'de

devam ediyor. Biz de hikâyemizin devamını İstanbul'da getiriyoruz.

Lucky yolda benzin almaya çalışsa da başaramaz. Daha sonra Kate ve Lucky portakal satan küçük bir çocuğa rastlarlar. Lucky ileride Lomax'a telefon edebilecek bir yer bulur. Bunun ardından Lucky sultanın adamları tarafından yakalanır.

Kate broşunu satar ve daha çok para kazanabilmek için tüm parasını kumara yatırır. Yolda gördükleri portakal satıcısına gider ve genç hayranından bir çiçek alır. 200 $ karşılığında bir deve satın alır, dükkâna döner ve bir testere satın alır. Deve sırtında saraya döner. Yolda bir kadına rastlar ve ona çiçeği verir. Kate Lucky'yi kurtarır ve kent çıkışına gelirler. Kate deveyi çocuğa hediye eder ve Lucky ona bir şeyler fısıldar (3 2).

Hava alanına vardıklarında uçaklarının alevler içinde olduğunu görürler ve hemen kaçarlar ve doğu eksperine bilet alırlar. Ve trene binerler.

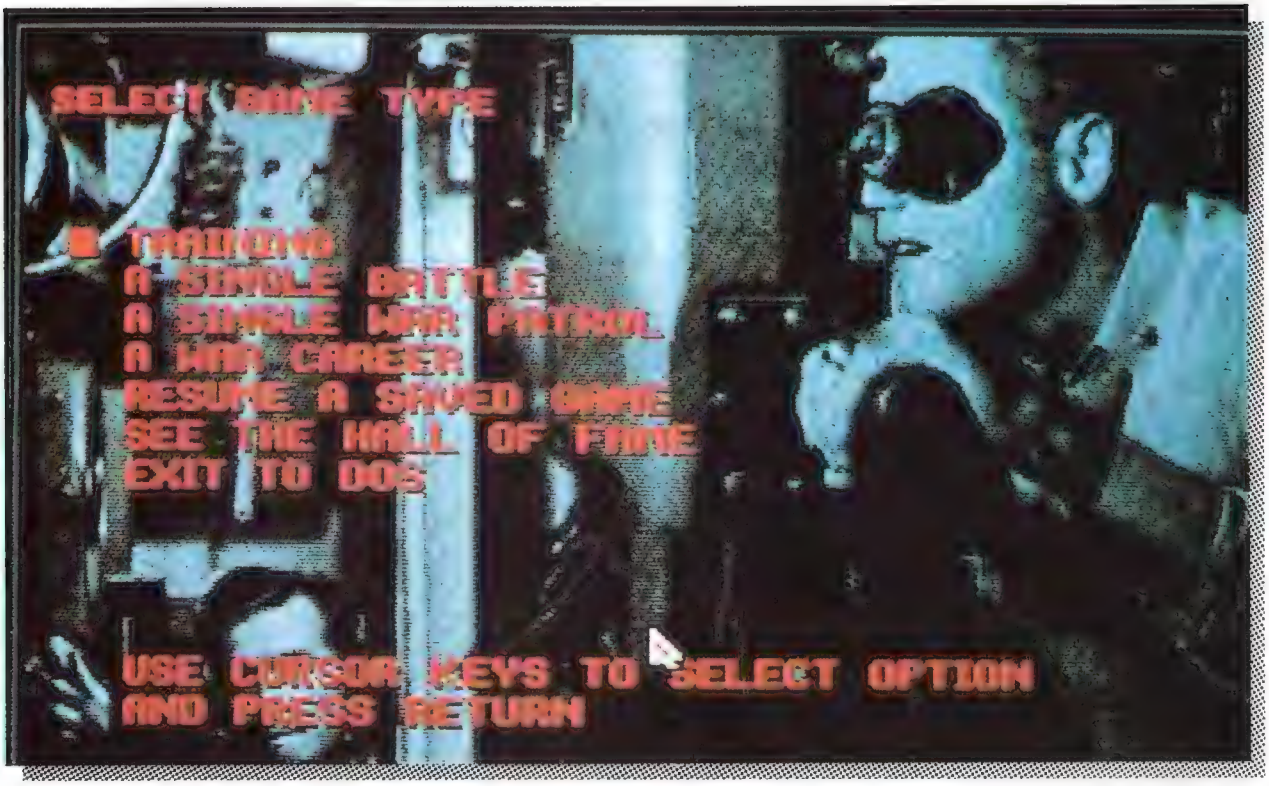
TREN

Lucky'nin ekranı: (1 1 3 3)
Kate'in ekranı: (2 1 3)
Onlar ermiş muradına, biz çıkalım kerevetine.

Gelecek TAM ÇÖZÜM'de buluşmak üzere, hoşçakalın.

Silent Service II

Sinan Güngör



Evet simulasyoncular, uzun zamandır merakla beklenen Silent Service'in devamı ''Silent Service II'' geldi. Microprose'un bu oyununu 1990 yılında çıkarmasına karşın Amiga versiyonu 1991'in sonbaharında geldi. Oyunu yüklemeye başladığınız zaman alışılmışın dışında hiçbir güzel grafik yok. Sadece Microprose'un en son çıkacak dört yeni oyununun reklamını görüyoruz. Bundan sonra 'Silent Service II' logosu çıkıyor ve değişik bir müzikle birlikte disketi değiştirin diyor. Yüklemenin yüzde ile gösterilmesi çok güzel. Karşımıza bir soru çıkınca 'enter' ile geçin. Menüde ilk seçenek;

TRAINING: Adından da anlaşıldığı gibi burada çeşitli seçeneklerle alıştırmalar yapabiliyorsunuz.

A SINGLE BATTLE: Burada sadece bir savaş yapınca göreviniz bitiyor.

A SINGLE WAR PATROL: Burada 2. Dünya Savaşı'nın belli bir zamanını seçip tek bir denize açılıp Japon gemisi avlıyorsunuz.

A WAR CARRIER: Bu oyunun esas seçeneğidir.

RESUME A GAME: Bu seçenek ile save ettiğiniz oyunları yüklersiniz.

SEE HALL OF FAIM: Bu seçenekte ilk on'a girmiş denizaltı kaptanlarının durumlarını gö-

Oyun Değerlendirmesi: Microprose / 1 MB 2 Disket

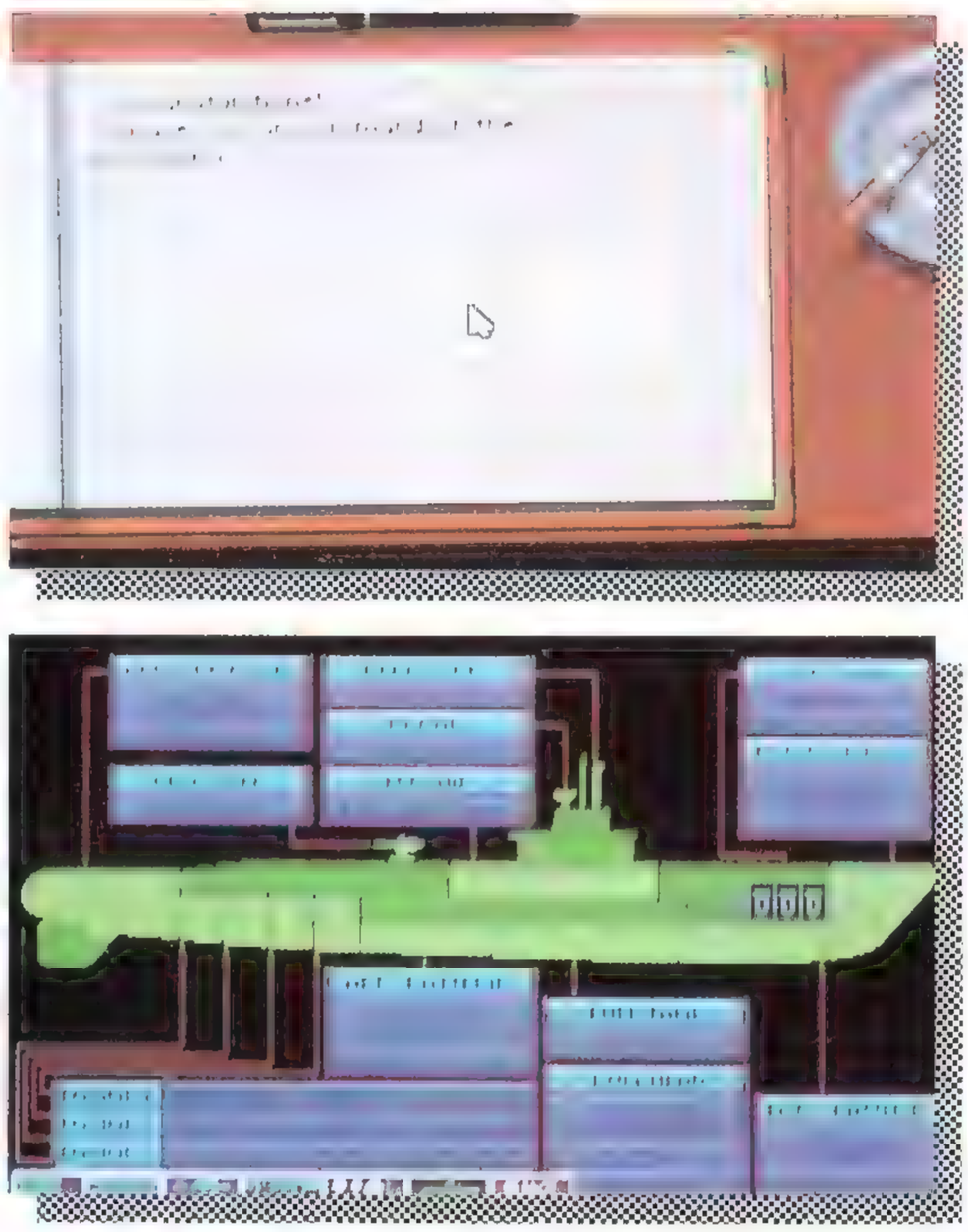
Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★

rürsünüz.

EXIT DOS: Oyundan çıkmak için kullanılır.

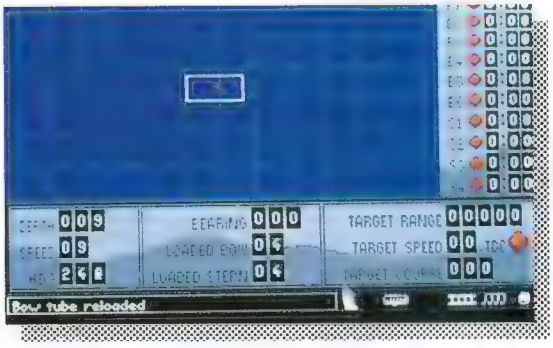
Şimdi oyunun esas bölümüne geldik. başlamak için 'A WAR CARRIER'i seçin, karşınıza bir menü çıkacak, burada introductory, normal, advanced, ultimate seçenekleri çıkar, burasını oyunun zorluk derecesini ayarlamak için kullanabilirsiniz. Sonra isminizi yazın. Karşınıza savaşacağınız zaman çıkıyor, bu zamanı ay, yıl, gün olarak ayarlıyorsunuz. Bu ayardan sonra denizaltınızı seçmelisiniz, bunlardan en iyisi 'GATO' sınıfı denizaltıdır. Bu seçenekten sonra size tarihsel torpil mi yoksa kullanışı daha kolay bir torpil mi istediğiniz soruluyor. Artık savaş ikmal üssünüzü seçin, bu işlem için sol mouse tuşunu kullanın (üssü değiştirmek için sol mouse), seçmek içinse sağ mouse tuşunu kullanıyorsunuz. Bundan sonra savaş bölgenizi seçmelisiniz. Bu arada da aynı yöntemi kullanın. Daha sonra geminizin adı ve görev bölgeniz ekrana geliyor. Karşınıza harita çıktığı zaman gördüğünüz bölgenin doğu pasifik olduğunu anlıyorsunuz denizaltınız beyaz bir nokta ve beyaz bir kare ile belirtilmiştir. Savaş bölgeniz ise siyah bir kare ile belirtilmiştir. Hemen denizaltınızı mouse'un sol tuşunu kullanarak savaş bölgenize doğru yola çıkarın. Bu ekranda iki tane zaman göstergesi var; büyük olan zaman, diğeri ise ufak zaman. Bir de yakıtınızı birim olarak gösteren bir gösterge bulunmakta. Bu arada size savaş hakkında bilgiler gelmektedir. Bu bilgileri dikkatle takip edin, çünkü size savaş hakkında en son haberleri vermektedir. Ayrıca yeni kurulan denizaltı üslerimizin yerini de belirtmektedir. Size bir tavsiyem de yakıtınızın geriye dönebilecek kadarını ayırmanızdır. Çünkü yakıtınız denizin ortasında biterse komutandan fena bir fırça yiyorsunuz. Şimdi, seçtiğimiz kare içinde dönün, belli bir süre sonra ekranınız kararıp radar raporu gelir. Burada bize hedef hakkında bilgi verilir, bu bilgiler arasında en önemlisi hedefin büyüklüğüdür. Burada small (ufak), medium (orta), large (büyük) diye belirtilir. Hedefe saldırmak için 'Y' harfine, saldırmak istemezseniz 'N' harfine basıyorsunuz. Şimdi oyunda kullanacağınız tuşları yazalım:

1-4 = Hız ayarlamak
5 = Makineler stop
6 = Tam yol geri
7 = Debris yani yağ ve metal parça atma
8 = Periskop aşağı
9 = Periskop yukarı
0 = Uzun mevzili torpil seçimi
— + = Top mevzilini ayarlamak
F1 = Harita
F2 = Güverte
F3 = Periskop
F4 = Top + dürbün
F5 = Makine ve hız göstergeleri
F6 = Geminin hasar durumu
F7 = Gemi hakkında bilgi
F8 = Oyundan çıkış
ALT + P = Oyunu durdurmak
ALT + A = Animasyonu kapamak
ALT + S = Oyunu save etmek
ALT + Q = Oyundan çıkış
ALT + R = Menüye dönüş



ALT + I = İkonları kapama
= Periskop sağ, sol
SHIFT + = Onar derecelik açılarla dönme
S = Oyunu yavaşlatma
SAĞ OK = Sağ tarafa dönüş
SOL OK = Sol tarafa dönüş
AŞAĞI OK = Dalma
YUKARI OK = Su üzerine çıkmak
SHIFT + SAĞ OK = Hızlı sağa dönüş
SHIFT + SOL OK = Hızlı sola dönüş
SHIFT + AŞAĞI OK = Hızlı dalma pozisyonu
SHIFT + YUKARI OK = Hızlı yukarı çıkma pozisyonu
ENTER = Torpil atışı
SPACE = Top atışı
Z = Yakınlaşma
X = Uzaklaşma
P = Limanların kime ait olduğunu görme
V = Tüm ekranı harita yapma
B = Gemi kataloğuna bakma
? = Periskopu kitleme
L = Torpil atım derecesini bir seferde 180 derece döndürmek.

Evvela size gemileri uzaktan Z tuşunu kulla-



narak tanımanızı tavsiye ederim. Eğer gemi destroyer ise hemen dibe dalın. Ayrıca periskop kullanma derinliğinin 55 metre, radarın çalışma derinliği 25 metre, top'un kullanılma mesafesi 4000 metre olduğunu belirtmeliyim. Torpilin ise etki mesafesi 3500 metredir. Eğer bir hedefi vurmak isterseniz önce hedefi taret'e alın. Taretin renginin sarı olduğunu gördüğünüz zaman TDC'nin üzerine gidin ve düğmeye basın, artık hedefe kitlendiniz demektir. Torpil veya top atışını rahatlıkla yapabilirsiniz. Şimdi size kısaca gemileri tanıtayım:

PC PATROL SHIP= Bu gemiler fazla etkili değildir ve kolaylıkla batarlar, ayrıca torpillerden de kaçamazlar.

DDA DESTROYER= Bu tür gemi koruma gemisidir ve su üstünde kesinlikle bizi yok eder.

DDAA DESTROYER= Destroyerler arasında en tehlikeli olanıdır. Çünkü bu gemi denizaltı avcısıdır ve denizaltı bombalarıyla deniz'i cehenneme çevirir.

LIGHT+HEAVY CRUISER= Bu gemi orta büyüklükte bir savaş gemisidir, genelde su üstü savaşları için yapılmışlardır.

BB BATTLE SHIP= Savaşın en büyük savaş gemisidir. Tonaj ve ateş gücü olarak kesin bir devdir. Ayrıca tek başına asla dolaşmaz, her zaman yanında en az 4 veya 5 destroyer destek yapar.

AIR CRAFT CARRIER= İşte rüyalarınızın hedefi!!! Uçak gemisini bir kere batırırsanız kesinlikle madalya alırsınız, fakat etrafındaki korumayı aşmak hemen hemen imkânsıza yakındır.

SUPPLY SHIP= Bu gemiler normal yük gemileridir. Sadece bir topu vardır, fakat o topu ile sizi vurması çok zordur, ayrıca vursa bile verdiği zarar çok ufak olacaktır.

TROOP SHIP= Asker gemisidir, tonaj olarak fazla ağır olmamalarına karşın puan olarak çok yüksektirler.

TANKER= Batırması en kolay gemidir. Çünkü koruması yoktur, ayrıca bir veya iki top atışı sonra gemi kendi kendine alev alır ve batar.

Şöyle birkaç savaş taktiğine ne dersiniz? Tavsiyem her zaman destroyerler değil, büyük hedeflerle uğraşmanızdır. Bir de hedefe yavaş ve periskop aşağıda yaklaşmanızdır. Çünkü periskop sizin yerinizi her zaman belli eder. Eğer destroyerlerle başınız derde girerse ve kurtulamayacağınızı anlarsanız sualtı bombasından sonra 7'ye basarak debris atın ve ardından motorları stoplayın. Belli bir süre sonra destroyerler sizin battığınızı zannederek giderler, fakat bu yöntem her seferinde % 100 başarılı değildir. diğer bir husus da, sağ alt köşedeki saattir. Bu saat olayların zaman akışını hızlandırır. Savaş bittiği zaman karşınıza bir rapor gelir. Bu raporda kaç gemi batırdığınız, cinsleri, tonajları ve puanları verilir.

Benzininiz ve torpiliniz bitmeye başladığı zaman üssünüze geri dönüyorsunuz. Üssünüze geldiğiniz zaman girip girmemek istediğiniz soruluyor. Y'ye bastığınız zaman içeri giriyorsunuz. Burada karşınıza denizaltıyı değiştirmeyi isteyip istemediğiniz veya bulunduğunuz denizaltıyı onarmak isteyip istemediğiniz soruluyor. Daha sonra size liman kumandanından bir mektup geliyor, eğer iyi bir görevden döndüyseniz size madalya ve rütbe veriyor. Eğer kötü bir görevden dönmüş iseniz komutan size yazdığı mektubunda üzülmemeniz gerektiğini, bir dahaki görevinizde daha başarılı olacağınızı belirtiyor. Geminiz onarılırken savaş devam ediyor ve haberler geliyor. İsterseniz savaş bölgenizi tekrar değiştirebiliyorsunuz. Her şey tekrar başlıyor, 1945 yılında savaş bitiyor ve size savaşın bittiğini belirten bir gazete küpürü gösteriliyor. Fakat oyunun kesin bir son ekranı yok.

Silent Service II tam anlamıyla mükemmel bir simulasyon, diğer denizaltı simulasyonlarını rahatlıkla geride bırakıyor. Bence her Amiga'cının arşivinde bulunması gereken bir oyun. Bu oyunun tek dezavantajı 1MB olması. Eeee ne demişler, kusursuz güzellik olmaz. Haydi bakalım SILENT SERVICE II'yi oynamaya..

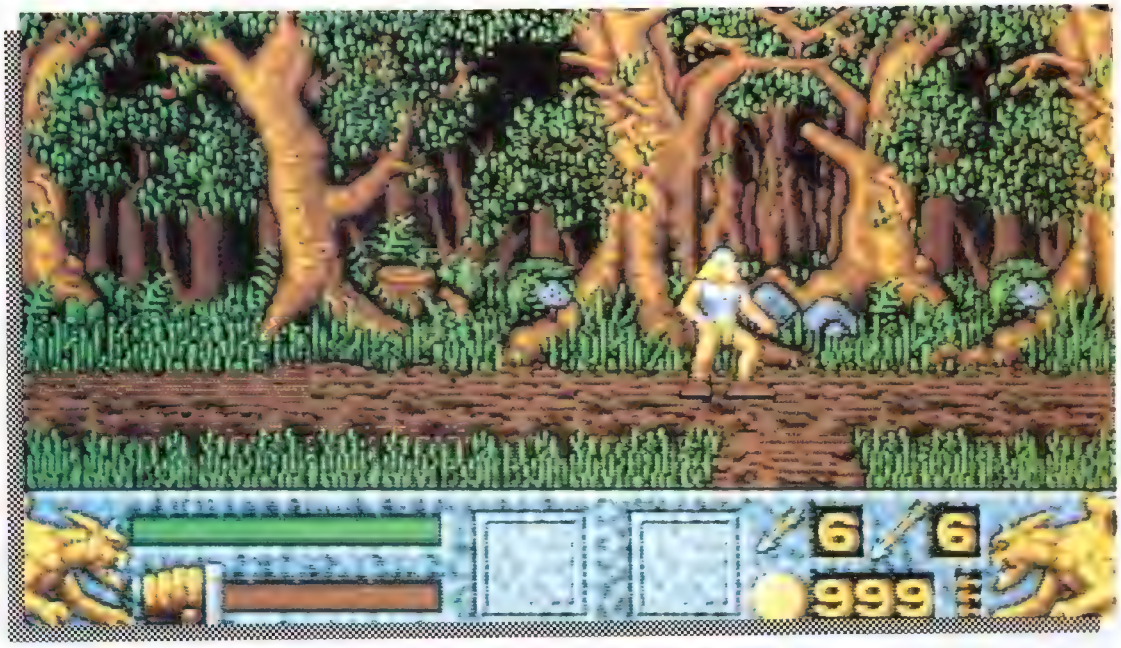
Barbarian II

Sinan Güngör

Herkese merhaba.. Bazı oyunların hafızalarımızdan silinmeleri pek mümkün olmuyor. Örneğin C-64'teki bir Commando'yu ya da Amiga'daki bir Beast'i unutmak mümkün mü? Eğer siz de benim gibi C-64'ten Amiga'ya geçtiyseniz 64'teki mükemmel oyunlardan biri olan Barbarian'ı unutmamışsınızdır. O müthiş oyundaki baş uçurma olayı insana büyük bir zevk veriyordu. Aynı isimli filmden yola çıkılarak hazırlanan oyun çok zevkliydi. Oyunun tutulmasından sonra hemen ikinci versiyonu piyasaya sürüldü. Aslına bakarsanız bu ikinci

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

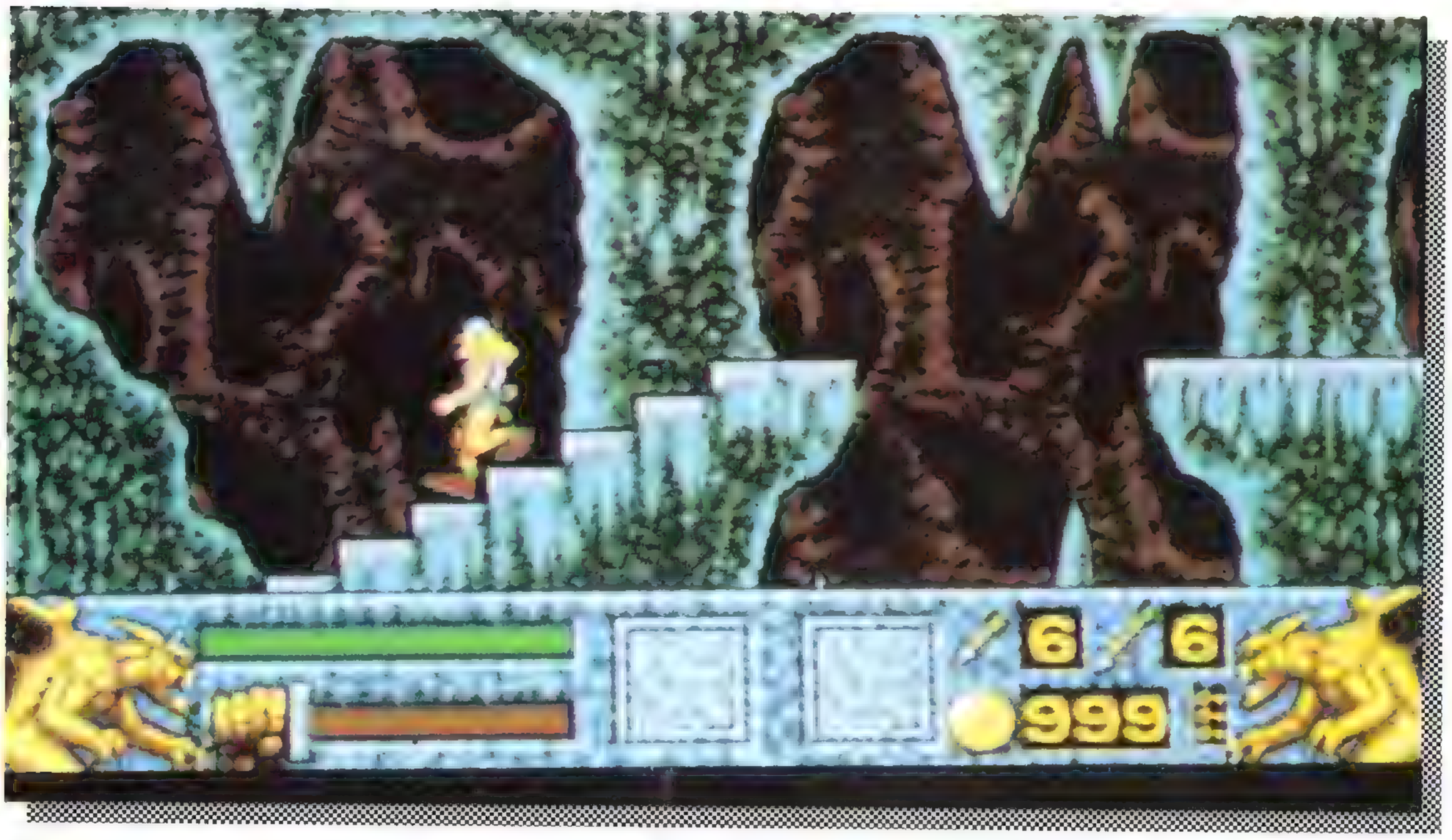
Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★

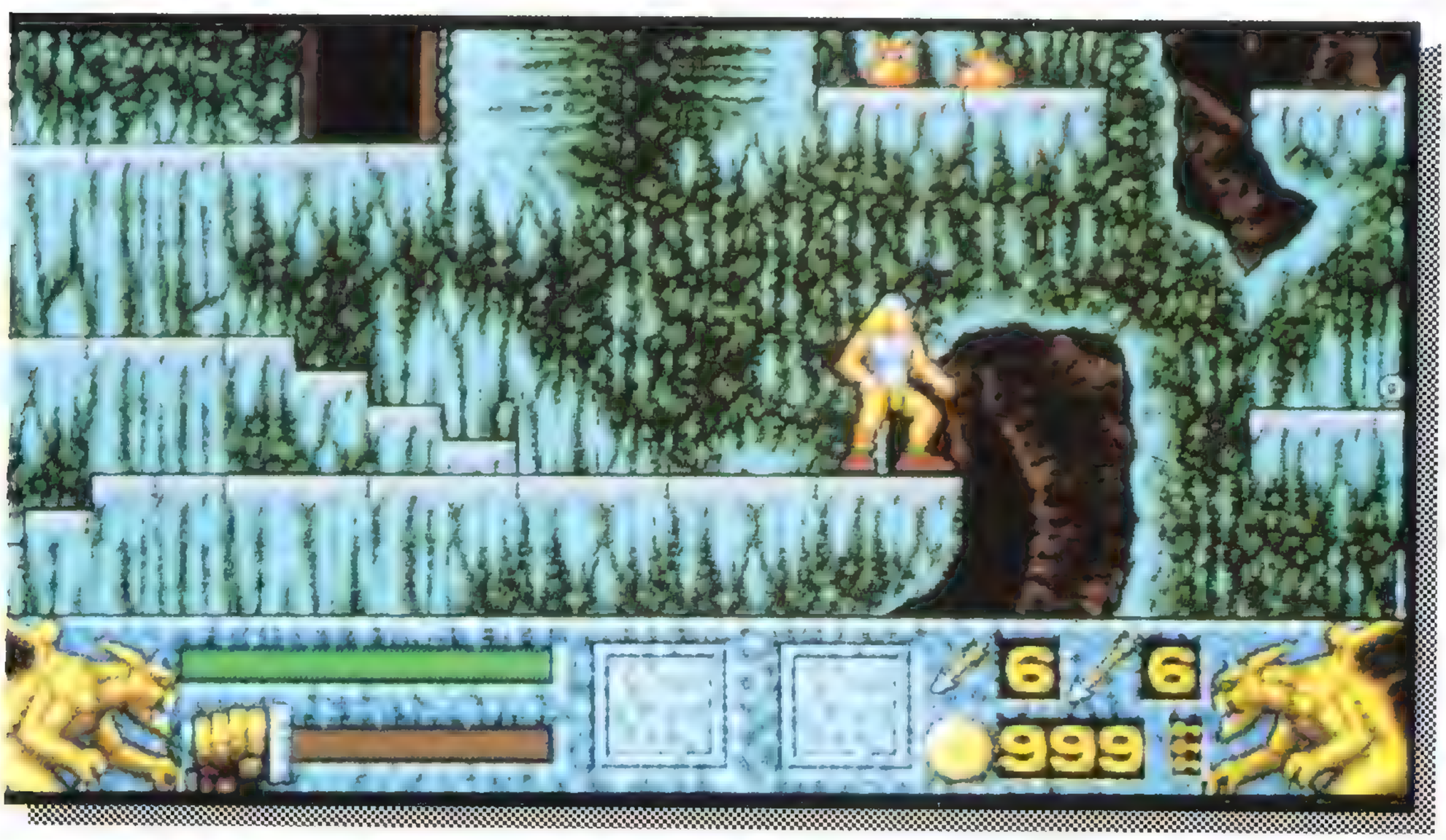


versiyon ilki kadar zevkli değildi. İlkindeki oynama zevkini doğrusu ben bu ikinci oyunda pek bulamamıştım.

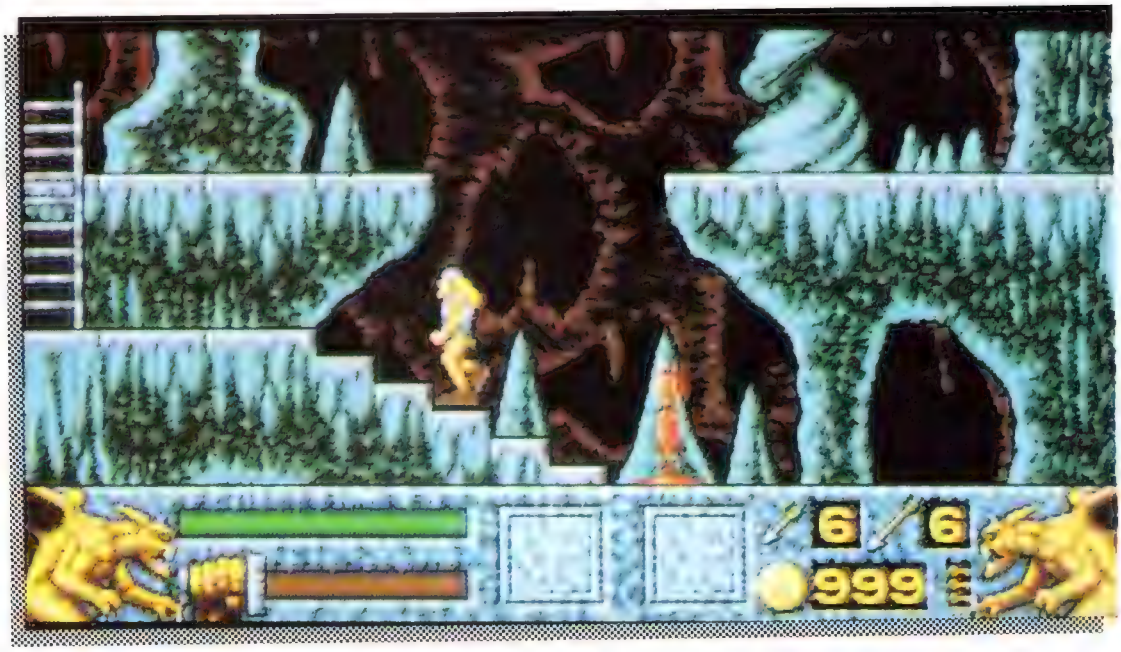
Bu sefer aynı konunun Amiga'daki hali olan Barbarian II karşımızda. Geçtiğimiz ay ülkemize gelen oyun özellikle Avrupa'daki oyuncular tarafından oldukça beğenilmiş durumda. Oyunun konusundaki esrarengiz gizem oyuncuları kendine bağlayan en büyük etken. Zaten Beast'i üreten Psygnosis imzasını taşıyan oyunun üstünlüğü ilk olarak firmasından gelmekte. Mükemmel grafiklere sahip olan oyundaki renk tonlamaları gerçekten son derece başarılı kullanılmış. Şimdi dilerseniz bu dört disketlik oyunun ilk disketini yüklemeye başlayarak oyun hakkındaki bilgilere başlayalım.

Oyunun ilk disketi tamamen introya ayrılmış durumda. Bu kısımdaki animasyon ve grafikler bir hayli başarılı. Özellikle büyücünün yanarak bir Zombie haline dönüşmesi insanın tüylerini diken diken yapabiliyor. Bunun hemen ardından oyunda kullanılan dil seçimini yapacaksınız ve sonrasında da oyuna başlamış olacaksınız. Oyunun bu ilk bölümünde ekranın sağında ve solunda yer alan yolları kullanarak hareket edeceksiniz. Her bir bölümde size düşmanlarınız zorlu anlar yaşatacaktır. Bunları ilk etapta yumruklarınızla yok etmeye çalışacaksınız. Biraz daha ilerlediğinizde yerde kılıç ya da bıçak göreceksiniz. Bu tür silahları almak için yanına kadar gidip space tuşuna basmanız yeterli olacaktır. Aynı zamanda elinizde bir





silah varken başka birine rastlarsanız onu da mouse'u kullanarak alabilirsiniz. Bu işlemi yaptığınızda ekranın altındaki pencereler açılacak ve aldığınız silah yedeğe konulacaktır. Bu yöntemle yedek silah almanız çok önemli. Çünkü bazı çarpışmalarda verdiğiniz mücadele sonucunda kılıcınız kırılabiliyor. Oyunun en güzel yanlarından biri olan bu bölümlerde hemen yedek silahınızı devreye sokarsanız gücünüzden pek bir şey kaybetmezsiniz. Rakiplerinizi öldürdükten sonra size keseye benzer şeyler bırakılacaktır. Bunları da almayı sakın ihmal etmeyin. Bunların ne işe yaradıklarını ilerleyen kısımlarda göreceksiniz. Rakiplerinizin bazılarına kılıç yeterli olamayabiliyor. Böyle durumlarda kılıcınızı bırakıp ellerinizle dövüşmek zorundasınız. Ekranın sağ ya da sol köşelerinde sizin için sandıklar hazırlanmış. Bunları açtığınızda sizin için son derece önemli birtakım şeyleri bulabilirsiniz. Bunlardan en önemlisi, gücünüzü bir anda yükselten şuruplar. Bu şuruplar özellikle çok yara aldığınız zamanlarda bir hayli işe yaramakta. Oynadığınız bu bölümden diğer bölüme geçmenin iki ayrı yolu bulunmakta. Bunlardan ilkinde çöken bir toprağın altından mağaraya giriyorsunuz. Tam mavi kuşlarla dövüşmeye başladığınız an ani bir şekilde toprak çökecek ve içine düşeceksiniz. Diğerinde ise bir ağaç kavuğunu kullanmak zorundasınız. Diğer bölüme geçtiğinizde ortamın tamamen değiştiğini göreceksiniz. Eğer platform oyunlarından hoşlanıyorsanız bu bö-



lüm oldukça hoşunuza gidecektir. Buradaki rakipleriniz ilk kısımdakilerden oldukça farklı. Çok daha zor olan bu rakiplerinizi yok etmeniz diğer bölümlere göre biraz daha fazla sabır istiyor. Hatta bazı rakipleri yok etmek imkânsız gibi bir şey. Burada yapmanız gereken ilk şey sizi diğer kısımlara geçirecek olan anahtarları bulmak. Bu anahtarları bulmak öyle görüldüğü kadar kolay bir olay değil. Anahtara ulaşmak için geçmeniz gereken yolların üzerlerinde sizi bekleyen rakiplerin yanında bir de tuzaklar bulunmakta. Üzerinden geçtiğimiz yolların bazıları aniden çökerek size zor anlar yaşatacaktır. Üstelik bu yollardan bir daha geçmek zorunda kalıyorsanız işler daha da zorlaşacaktır. Anahtarı bulduğunuzda kapalı olan kapıyı aramaya başlayın. Kapının önüne gelip joystick'inizi ileriye doğru ittiğinizde bölüm atlamış olacaksınız. Her bir bölümün kendine has bazı tehlikeleri var. Ancak bu tehlikelerden en büyüğü kuşkusuz sizi bir türlü rahat bırakmayan sürüngenler ve uçan yaratıklar. Bunlardan kendinizi mümkün olduğunca uzak tutmaya çalışın. Çünkü bunların size her teması gücünüzden belli bir miktarı eksiltecektir. Aldığınız anahtarları ekranın sağ alt köşesinden görebilirsiniz. Bazı zamanlar birkaç anahtarı birden alabilmeniz de mümkün. İlerlediğinizde çeşitli silahları alıp yedekte bulundurmanız da doğrusu oyuna güzel işlenmiş.

Diğer ana bölüme geçtiğinizde ilk bölümde olduğu gibi dışarda mücadele vereceksiniz. Bu bölümde size şovalyeler başta olmak üzere çok çeşitli rakipler saldıracaktır. Yalnız bunların size dayanma gücü çok daha fazla. Yani bu rakipleri öyle kolayca öldüremiyorsunuz. Ellerindeki kalkanlarla size karşı mücadele verebilmeleri gerçekten oyunu daha da güzel hale getirmiş. Kılıçlarınız özellikle bu bölümde kırılabileceğinden çok dikkatli olmanız gerekiyor. Böyle bir anda hiç telaşa kapılmadan hemen diğer silahınızı devreye sokun. Bunun için biraz geç kalırsanız oldukça büyük yaralar alabilirsiniz.

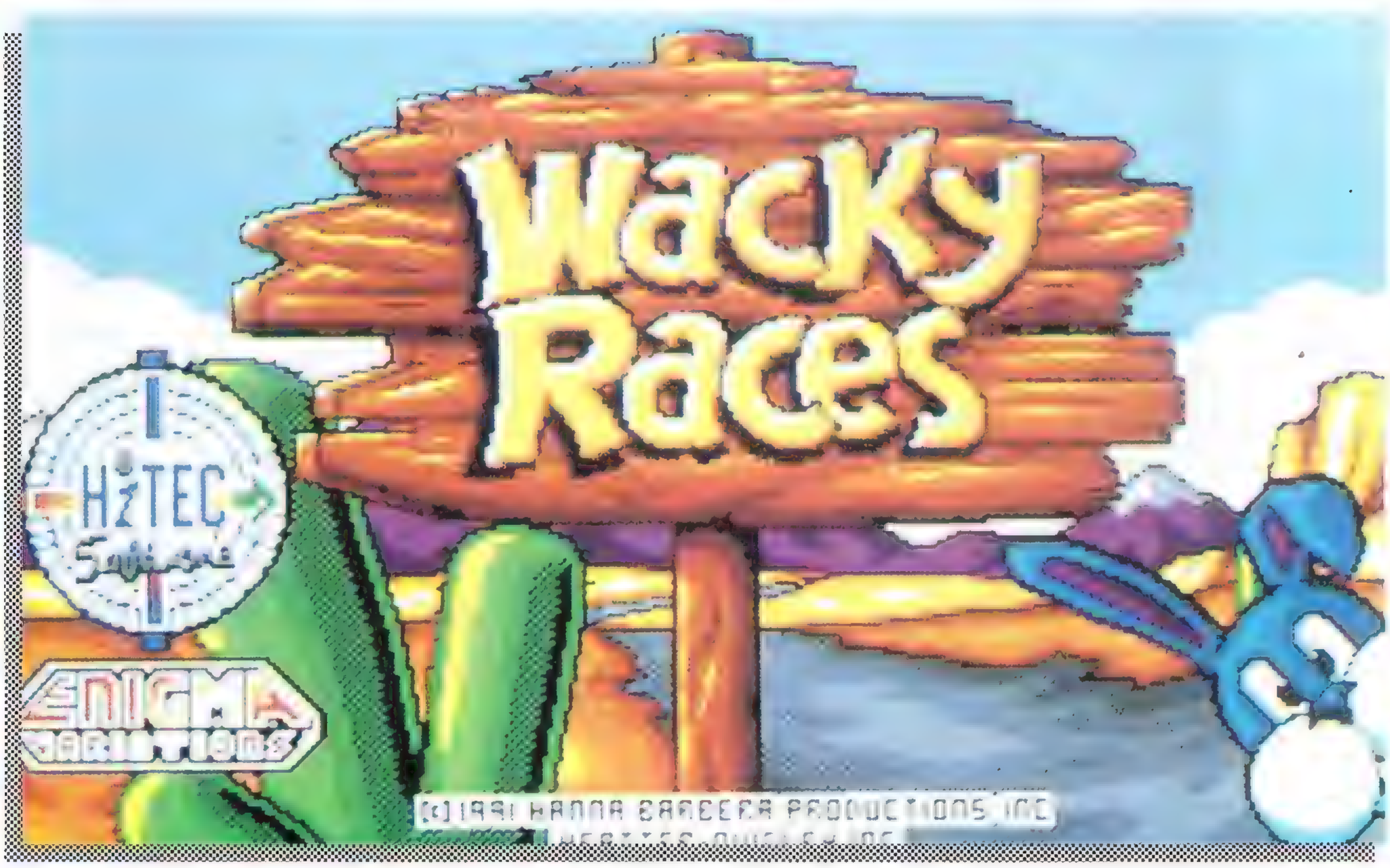
Bu bölümün hemen başında üzerinde 'SHOP' yazan bir dükkân göreceksiniz. Buraya girdiğinizde yazımın başında sözünü ettiğim para toplama olayının nihayet karşılığını göreceksiniz. Bu dükkândan isterseniz rakiplerinizle daha etkin mücadele verebilmek için sağlam bir kılıç ya da bir mızrak alabilirsiniz. Tabiî bunun yanında gücünüz tehlikeli bir şekilde azalma göstermişse gücünüzü arttıran ve diğer bölümlerde de sıkça karşınıza çıkan şurubu içebilirsiniz. Burada yapacağınız seçim çok önemli olduğundan hatalı bir davranış yapmamaya özen gösterin. Aksi halde daha sonra çok pişman olursunuz. Topladığınız keseler ne kadar fazlaysa o kadar değerli eşyayı alabilirsiniz. Eşyaların değerleri de ekranda size bildirilecektir.

Bu bölümde ilerlemeye devam ettiğinizde halktan bazı kişiler size yine birtakım şeyler bırakacaktır. Bunları yine para toplarmış gibi almaya devam edin. Biraz daha ilerlediğinizde kalenin üst kısımlarına çıkarak mücadelenizi devam ettireceksiniz.

Oyunda safdışı kaldığınızda size yüzde kaç başarı sağladığınız bildirilecektir. Tabii bu esnada ekrana gelecek olan grafik de umarım dikkatinizi çeker. BARBARIAN II gerçekten başarılı bir çalışma. Oyunlarda grafik olayını ön planda tutan arkadaşların bir hayli beğenilerini toplayacak. Animasyon olayları da oyundaki başarılı çalışmalardan. Oyunun özellikle ikinci kademesindeki güçlükleri teker teker geçebilmek doğrusu insana büyük keyif veriyor. Eğer BARBARIAN oyunlarını daha önce görmediyseniz ve kaliteli bir oyun oynamak istiyorsanız bu oyunu mutlaka deneyin. Öyle tahmin ediyorum ki ayın en çok konuşulan oyunlarının başında gelecek. Bir dahaki aya tekrar görüşmek umuduyla.

Wacky Races

Sinan Güngör

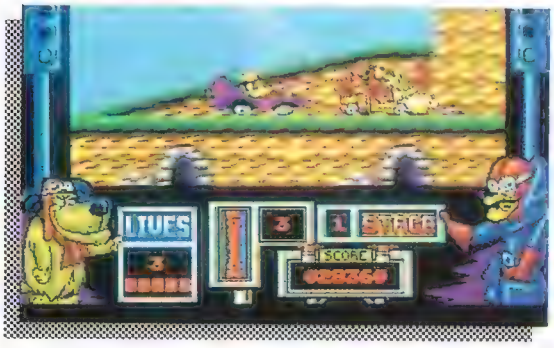


Herkese selam. Geçtiğimiz ay ülkemize bir hayli fazla oyun geldi. Bu oyunların içinde bazıları hakikaten kaliteli oyundu. Bu oyunların içinde birazdan anlatmaya çalışacağım oyun ne oynanmayacak kadar zordu, ne de oyunu sıkıcı bir hale getirecek kadar kolay. Bildiğiniz gibi HI-TEC SOFTWARE bugüne kadar birçok güzel oyuna imzasını atmış durumda. Bu firma genelde herkes tarafından bilinen ve sevilen çizgi film karakterlerini kullanarak oyunlarını üretir. Bu sefer de ünlü HANNA-BARBERA PRODUCTION'un bazı karakterlerini kullanarak WACKY RACES'ı üretmiş. Oyunu oynarken bazı çizgi film öğelerinin de kullanılmış olması dikkatinizi çekecektir. Oyunun konusu o kadar değişik değil. Konu olarak bir araba yarışı seçilmiş. Ama bu yarış diğer araba yarışlarına pek benzemiyor. Toplam 10 tane arabaya karşı mücadele vermek zorundasınız. Oyunun yüklenmesi esnasında bir şeye dokunmazsanız bu 10 arabanın ne denli değişik olduğunu görebilirsiniz. Bunları izledikten hemen sonra space tuşuna basın ve yarışa başlayın.

Oyun başladığında ilk olarak sizi zorlayacak

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★



olan iki araba hemen öne geçecektir. Bunların arkalarından siz de yol almaya başlayın. Her şeyden önce oyunun joystick ile oynanmasının yanında klavyeden de oynandığını hatırlatmakta yarar var. Hatta bana kalırsa oyunu klavyeden oynamak sizin için daha avantajlı olacaktır. Bunun için klavyeden yön tuşlarını kullanmanız yeterli olacaktır. Tabii önünüze çıkan rakipleri yok etmek için de space'i kullanmayı unutmayacaksınız.

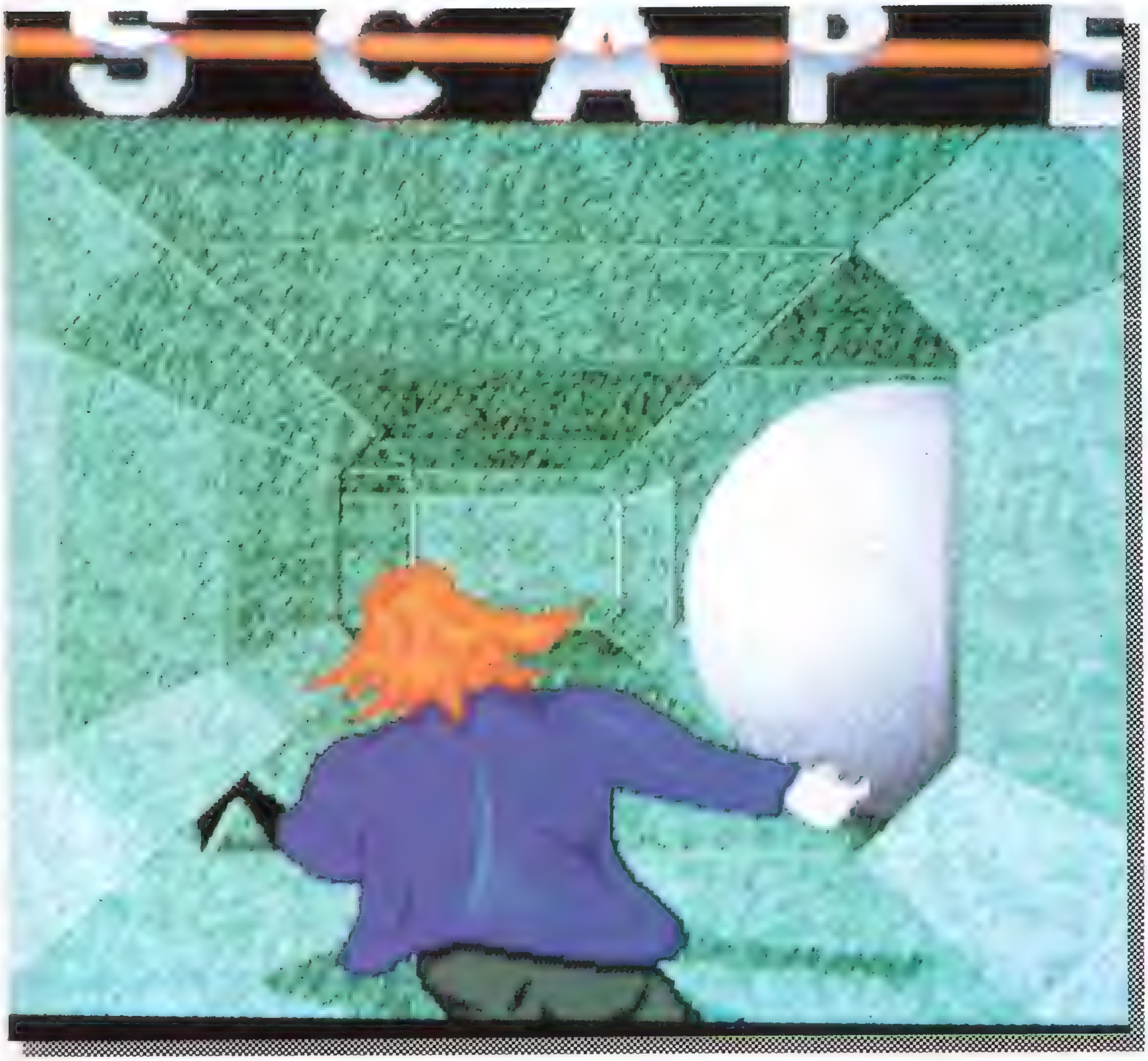
Bunları hatırlattıktan sonra biz tekrar oyunumuza geri dönelim. Oyunda ilerlerken karşınıza bazen tavşan ve solucanlar çıkacaktır. Bunları öldürmek için az önce sözünü ettiğim yolu kullanmanız gerekecek. Yalnız bunları yok ederken mesafenizi iyi ayarlamanız gerekmekte. Tam olarak yanlarına gelmeden önce ateş ederseniz başarılı olursunuz. Her bir hakkınızın beş tane ayrı hakkı mevcut. Bazı yollarda mavi bir boncuk göreceksiniz. Bunu aldığınızda eksik olan gücünüz tamamen full olacaktır. Onun için bunları kaçırmamanızda fayda var. Önünüzde giden arabaları üç defa üstüste darbeye tabi tutarsanız arabalar da yok olacaktır. Bu bölümde uçurumlardan atlarken çok büyük dikkat göstermeniz gerekiyor. İlk bölümü bitirdiğinizde bu sefer başka bir konu altında oyun devam edecek. Bu bölümde geri kalan rakipleriniz için bir tuzak hazırlayacaksınız. Bunun için ise size ekranın altında gösterilen cisimleri toplamanız gerekiyor. Merdivenleri teker teker çıkarak istenen şeyleri aramaya başlayın. Zaten bir ok yardımıyla bu cisimlerin bulunması kolay hale getirilmiş. Yalnız yollarda dolaşan yılanlara dikkat etmeniz gerekiyor. Bunlara değdiğiniz an kendinizi geldiğiniz yerde bulabilirsiniz. Bu cisimleri elinize alın ve en kısa yoldan, gerekirse yollardan atlayarak, en alta inin. Elinizde bulunan cisimi ekranın sağında bulunan köpeğe, space tuşuna basarak teslim edin. Köpek sizden aldığı cisimleri özenle yerleştirerek tuzağı kuracaktır. En tepedeki kayayı da aldıktan sonra tuzağınız hazır demektir. Bunları yaparken sürenize de dikkat etmeniz gerekiyor. Kısa bir sahneyle olay tasvir edilecek ve üçüncü bölüme gireceksiniz. Bu bölüm de ilk bölüm gibi yolda yarış şeklinde geçmekte. Yarasalar, maymunlar ve diğerleri sizin buradaki başlıca rakipleriniz arasında olacaktır. İlk bölümden daha zorlu olan bu kısımda özellikle uçurumlardan atlarken dikkatli olmanız gerekmekte.

WACKY RACES'ı mutlaka görün.

Gelecek aya tekrar görüşmek umuduyla.

Escape

Sinan Güngör

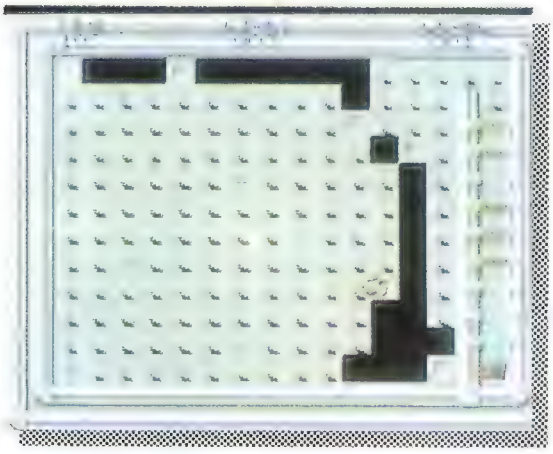


Merhaba sevgili arkadaşlar. Bu ayki oyunlarımızdan biri olan ESCAPE'i oynamak için sabrı az olan arkadaşlarımızı uyarmak istedik. Çünkü Escape'i oynayabilmek için insanın sabrının doğrusu mükemmel olması gerekiyor. Şimdi aklınızdan 'daha yazının başında da böyle şeyler yazılır mı?' diye birtakım şeyler geçebilir. Ama oyunun oynadığınızda bu hatırlatmayı baştan yapmanın ne denli doğru olduğunu göreceksiniz.

ESCAPE.. Yani dilimizdeki anlamıyla firar.. Aslında oyunda bizi ne bir düşmanımız kovalıyor ne de birilerinden kaçıyoruz. Yani firarı gerçekleştirirken bizi tehdit eden belli bir düşmanımız yok. Sadece zaman öğesi bizi sıkıştıran bir özellik olarak karşımıza çıkmakta. Oyu-

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

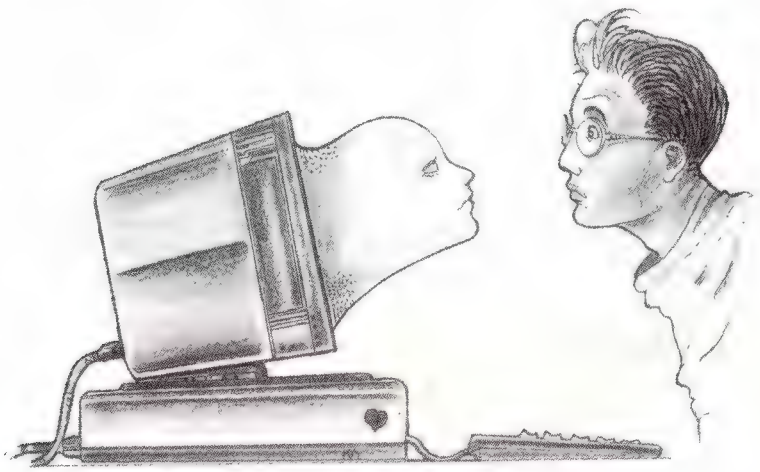
Grafik	Ses/Efekt	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★



nun konusu çok iyi tasarlanmış. Yürüdüğünüz yolların birer birer çöküyor olması insana çok büyük bir heyecan veriyor. Çöken yolların üzerinden bir daha geçemiyor olmanız oyundaki heyecanı en üst düzeye çıkartıyor.

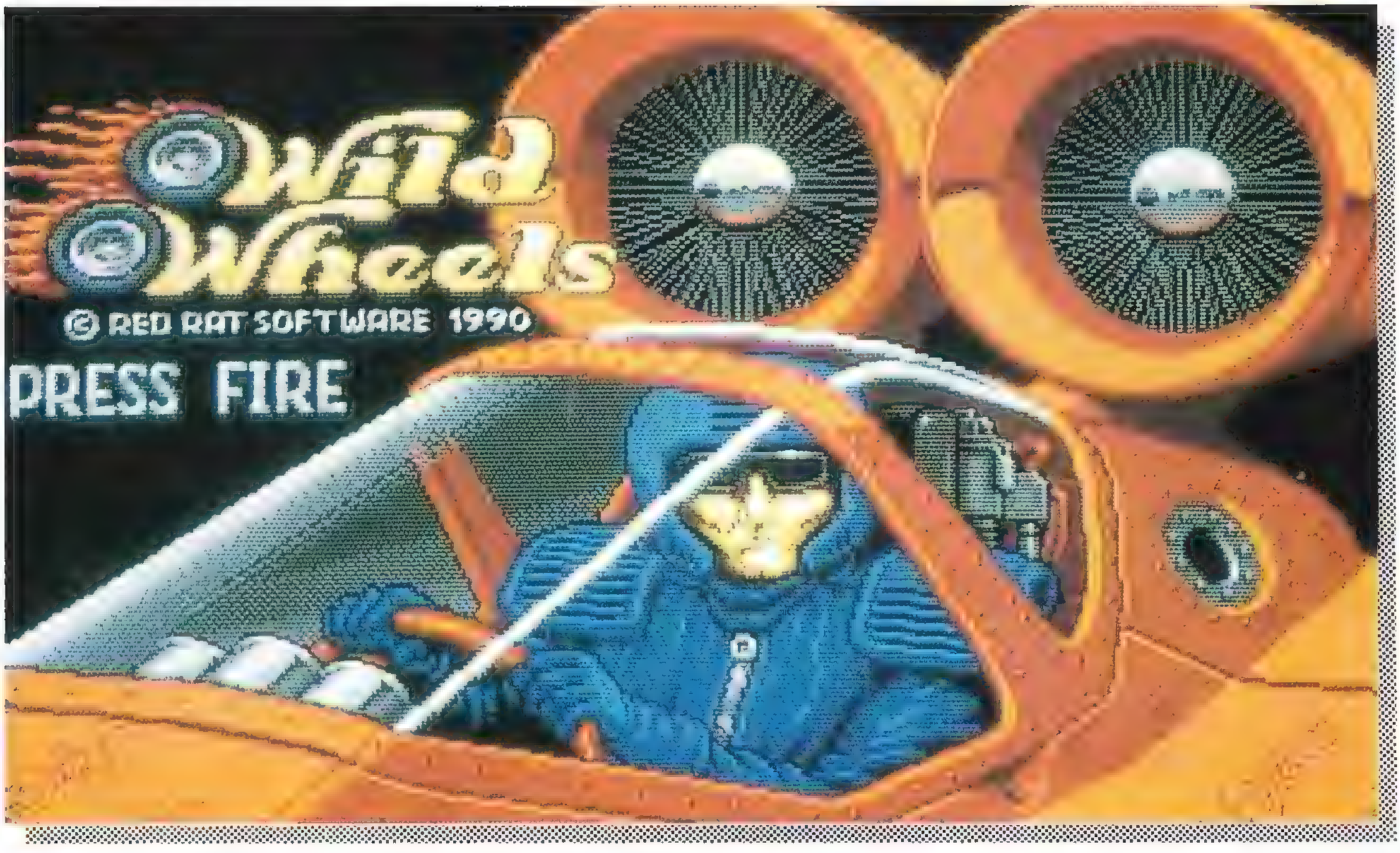
Bu müthiş sabır gerektiren oyunu yüklediğinizde ilk olarak oyunun ana temasını anlatan bir grafikle karşılaşacaksınız. Hemen ardından oyuna başlamış olacaksınız. Oyundaki hedeflerinizi gerçekleştirirken sizi tehdit eden en büyük şey demin de sözünü ettiğim gibi zaman öğesi. Oyunda sadece üç hakka sahip olmanız sizi ister istemez daha dikkatli olmaya sevk edecektir. Ekranın sağ üst köşesinden bulunduğunuz leveli görme imkânına sahipsiniz. İlk level'de oyuna sol üst köşeden başlayacaksınız. Buradaki amacınız barikatlarla kapatılmış olan yere gelip bölümü geçebilmek. Ama bunun için zamanınızı çok iyi ayarlamalısınız. Ayrıca bu engelin açılması için üzerinden geçtiğinizde çökmeyen ve renk değiştiren kareleri de halletmeniz gerekmekte. İlerlediğiniz bölümlerde bu karelere rastlamaya devam edeceksiniz. Bazı bölümlerde çok fazla kullanılmışken bazılarında ise sadece birkaç tane kullanılmış. Eğer bu kareleri ilk bölümde tam olarak yakmazsanız diğer bölüme geçmeniz mümkün olmuyor. Son kareyi de yıktığınızda kapı açılacak ve siz içeri girer girmez de bölümü bitirmiş olacaksınız. Hemen o bölümde aldığınız puan hesaplanacak ve ikinci bölüme geçeceksiniz. Bu bölümde sizi klasik tehlikelerin yanında bir de üstte sürekli sağa sola hareket eden bir top bekleyecektir. Zamanlamanızı burada çok iyi yapmalısınız. Öyle ki topa hiç temas etmeden diğer tarafa geçebilin. Tabiî bu sırada yaptığınız çukurlara da düşmemeniz gerekiyor. Üçüncü bölüme geçtiğinizde tek bir çukurun bulunduğunu ve bunun da ekranın en üstünde olduğunu göreceksiniz. Burada sadece şekil değiştiren kareleri belli bir sıraya göre yakıp söndüreceksiniz. Kapıların açılıp kapanması bu sıraya bağlı. Eğer bu sırayı tutturamazsanız sinirleriniz biraz gerilecektir. Fakat sonunda mutlaka başarıp bir üst kademeye geçeceksiniz. Dördüncü bölüm diğer ilk üç bölüme nazaran biraz daha kolay. Burada size verilen soru işaretlerini almayı sakın ihmal etmeyin. Bu bölümden sonra oyun daha da zevkli hale gelerek sürüp gitmekte.

Yeşil renginin ana renk olarak kullanıldı. Escape oyunu sabra ve biraz da zekaya dayalı bir oyun olarak karşımıza çıkmakta. Aslına bakarsanız oyunun grafik üstünlüğünden söz etmemiz pek mümkün değil. Ama konusundaki gizem doğrusu oyunun bu açığını çok güzel kapatmakta. Çok değişik bir müzikle desteklenen bu oyunun oynadığınızda biraz sabrınız zorlanacak. Ama alıştığınız o kadar da zor bir oyun olmadığını göreceksiniz. Gelecek aya tekrar görüşmek umuduyla hoşçakalın.



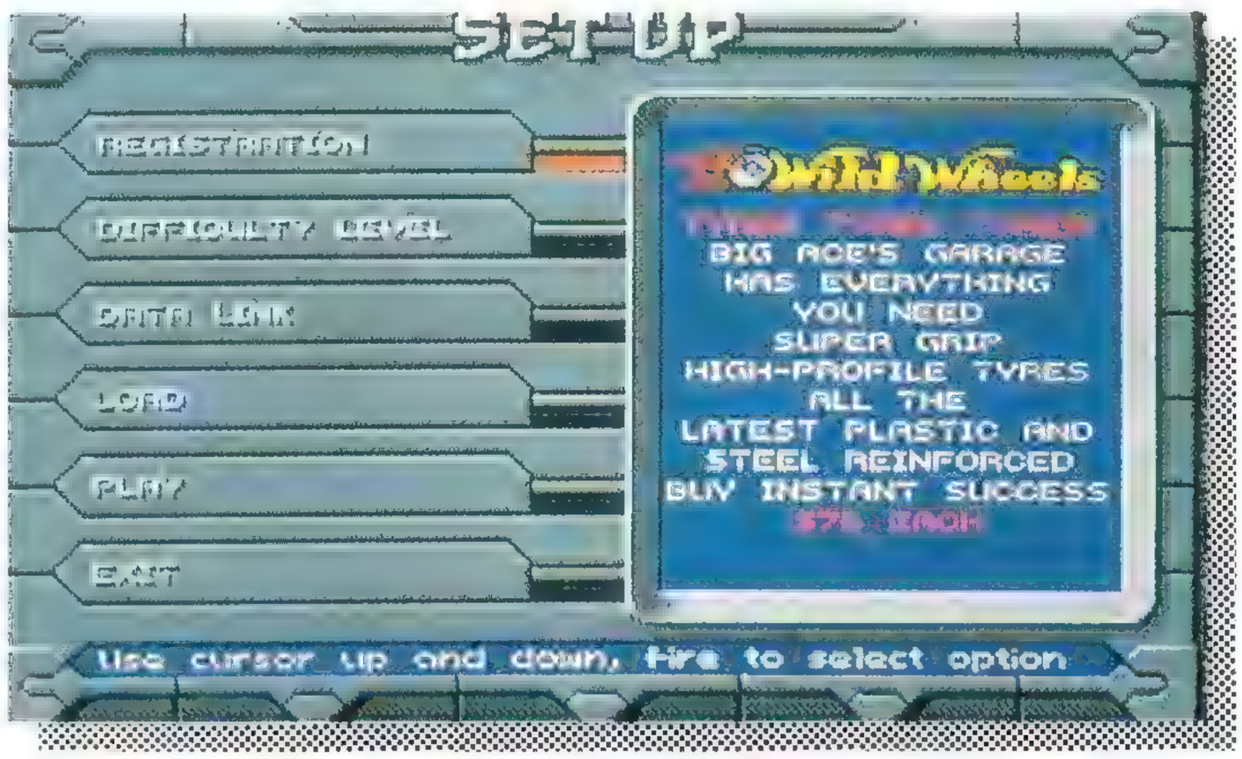
Wild Wheels

Mehmet Gürmen



Hiç, futbolcu yerine arabaların oynandığı bir futbol maçı gördünüz mü? Sanıyorum bu, size çok garip gelecek. Fakat oyunumuzda futbolcular birer geliştirilmiş araba. Oyundaki amaç fazla maç kazanıp, üst liglere çıkıp, aldığınız puanlarla daha da güçlü araçlar almak. Maç sırasında arabaları normal bir oyuncuyu yönettiğiniz gibi yönetiyorsunuz. Maçta arabanızın belirli sayıda hakları ve gücü var. Bu güç, diğer araçlara ve duvarlara çarptığınızda azalır. Eğer herhangi bir kalenin arkasındaki mavu davara çarparsanız arabanız paramparça olur ve bir adet değerli hakkınızı kaybetmiş olursunuz.

Maç sırasında, ekranın sağ tarafında sahanın küçük bir krokisini göreceksiniz. Bu krokilere zaten Kick Off'tan alıştık. Burada sadece takımınızdaki araçları değil ayrıca bazı gerekli cisimleri de görebilirsiniz. Mesela siz oynarken ekranda ICE yazısı çıktı. Bu sırada küçük



Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

krokiye bakarsanız, yanıp sönen beyaz bir kare görürsünüz. İşte sahanın bu bölümünde o karenin aynısı vardır. Bu, o bölümde buz olduğunu gösterir. Ekranda uyarı yazısı gelen diğer cisimler de sizin daha büyük arabalar kullanmanızı sağlayacaktır. Eğer FULL LICENSE'ınız yoksa bazı arabaları, puanlarınız yetse bile kullanamazsınız. Onun için ekranda FULL LICENSE yazısı çıkınca topu bırakıp, hemen krokide yanıp sönen kareye saha içinde gidip üzerinden yavaşça geçmelisiniz. Diğer bütün cisimleri de böyle alabilirsiniz. Bu aldıklarınızı, maç bitiminde isterseniz satabilir ve karşılığında puan alabilirsiniz.

Her gol attığınızda puan alırsınız. Buna karşılık karşı takımın her golünde de onlar puan alır. Eğer çok sayıda maç kazanırsanız bir üst lige çıkmaya hak kazanırsınız. Liglerde yükseldikçe rakipleriniz zorlaşır.

Maç sırasında nümerik klavyeden ENTER tuşuna basarsanız oyunu yukarıdan oynayabilirsiniz. Ben size böyle oynamanızı ısrarla tavsiye ederim. Çünkü bu şekilde kalelere ve diğer oyunculara olan uzaklığınızı rahatlıkla görebilirsiniz. Oyunda SPACE tuşuna basarak zoom'lamayı ayarlayabilirsiniz (Zoom sadece normal modda çalışır yani üstten görünüşte çalışmaz).

Takımda beş tane oyuncunuz var. Bunların bazıları KILLER. Bunlar en değerli oyuncular-dır, topu rakiplerinden rahatlıkla alabilirler. Her maça başlamadan önce oyuncularınızın görevlerini ve bulunacakları pozisyonları değiştirebilirsiniz.

Oyun hakkında söyleyebileceklerim bu kadar. Oynamanız gereken ilginç bir oyun...

Bundesliga Manager Professional

Mehmet Gürmen

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★

Belki hayatınızda birçok futbol oyunu dumuş, görmüş ve hatta alıp oynamışsınızdır. Belki futbolu başka bir tarafıyla yorumlayan menajerlik oyunu da duymuş, görmüş, oynamışsınızdır. Ama emin olun ki şu anda AMIGA'nın şimdiye kadar çıkardığı en güzel futbol menajerlik oyununun tanıtım yazısını okuyorsunuz. Evet yanlış duymadınız, AMIGA'nın en güzel menajerlik oyun usanıyorum ki bu oyun. Şimdiye kadar piyasaya çıkan oyunlarla karşılaştırın. Farkı göreceksiniz. Farkı fiyatı değil, kalitesidir.

Bundesliga Manager Almanca olarak planlanmış. Bunun sebebi de oyunda Alman ligindeki takımlarla karşı karşıya gelmeniz. fakat oyunda kullanılan Almanca terimler çok fazla değil. Eğer bu oyunu Almanca'dan biraz da olsun anlayan bir arkadaşınızla oynarsanız sanırım fazla zorluk çekmezsiniz. Ya da bir sözlük de kullanabilirsiniz.

Oyun maksimum dört kişiyle oynanıyor. İlk ekranda Alman takımları arasında bir takım seçiyorsunuz ve aşağıdaki menajer resimlerinden birinci resmin altına klikleyip adınızı yazıyorsunuz. Sonra da bu resmin üzerindeki boşluğa klikleyerek seçtiğiniz takımın bayrağını yerleştiriyorsunuz. Eğer oyunu bir oyuncuyla oynamak istiyorsanız bu ekranda yapacaklarınız bu kadar. Eğer daha çok oyuncu ekleyeceksiniz bu işlemi diğer oyuncular için de tekrarlamanız gerekiyor. Bu işlemler bitinci mouse'un sağ düğmesine basarak bu ekrandan çıkıp oyuna başlayabilirsiniz. Oyuna başlamadan önce ve her DFB-Pokal karşılaşmasından sonra bilgisayar size DFB-Pokal çekilişine katılıp katılmayacağınızı soruyor. Eğer çekilişe katılır ve takımınızın ismini de bu çekilişin işinde görürseniz, bu maçların oynandığı haftalarda siz de DFB-Pokal'e katılırsınız.

Bundan sonra, ilk bakışta biraz karışık görünen fakat aslında hiçbir karışıklığı olmayan bir ekranla karşılaşıyorsunuz. Bu arada ekranın solunda ve sağında ikonlar göreceksiniz. Zaten oyun da ikonların yardımıyla oynanıyor. Soldaki üç ikon da ekranın ortasındaki ikonları değiştiriyor. Soldaki ikonlardan en üsttekine yani üzerinde masa resmi olana basarsanız karşınıza yeni birkaç ikon çıkar. Buradaki ikonlarla reklam işlerini, stadyumun durumunu ve diğer başka işleri ayarlayabilirsiniz. Bu ikonlardan bankayı seçerseniz bankadan kredi alabilirsiniz. Fakat kredi almanızı hiç tavsiye etmem. Çünkü aldığınız krediyi hemen sağa sola harçamak zorunda kalıyorsunuz ve bu harcadığınız parayı da kolay kolay kazanıp bankaya olan borcunuzu geri veremiyorsunuz. Bankadan en fazl 4.000.000 DM ve en uzun 18 aylık kredi alabilirsiniz. Reklam işine gelince; eğer ebulunduğunuz üçüncü ligde yüksek sıralarda iseniz bazı firmalar size reklam teklifi vereceklerdir. Eğer bu reklamları kabul ederseniz, belirli bir süre o firmanın reklamını taşımak zorunda kalıyorsunuz. Şimdi size nasıl reklam alınacağını anlatacağım: Reklam ikonuna (En sağda soldan ikinci ikon) basınız. Karşınıza yeni bir ekran çıktı. Burada futbolcu resmine klikleyin. Sonra sağdaki ufak kareye klikleyin ve çıkan oklar yardımıyla firmaların tekliflerine bakın. Bazı firmalar size reklam vermezler. Bu firmalardan reklam teklifi alabilmek için ikinci veya birinci lige çıkmanız gerekir. Eğer

ekranın üstündeki ilan panolarından birine klikleserseniz bu panolara ilan alabilirsiniz. Bu firmayla anlaştığınızda, o firmanın reklamının bu-

lunduğu yer anlaşma süresince sizin kontrolünüzden çıkar ve bu dolu yerlere yeni reklamlar alamazsınız. Yani seçiminizi dikkatlice yapmanız gerekir.

Bir de ana menüden en sol alttaki ikon işe yarıyor. Bu ikona basınca karşınıza yeni bir ikonlar menüsü gelecek ve buradan aşağıdaki işlemleri yapabilirsiniz:

Oyunda ayrıca takımınızın durumunu da değiştirebiliyorsunuz. burada isterseniz listedeki oyuncuların isimlerinin üzerlerine gelip sağ mouse tuşuna basarak o oyuncuyu yedeklere alabilir veya herhangi bir oyuncuyu mouse'un sol düğmesine basarak takımdan çıkarabilir ya da takıma dahil edebilirsiniz. Ama unutmayın ki maksimum oyuncu sayısı 11 ve yedek sayısı da 4. Bu ekrandan, oyuncuların saha içindeki pozisyonlarını da ayarlayabilirsiniz.

Çoğu menajerlik oyununda olduğu gibi bu oyunda da yeni oyuncular satın alabiliyor ya da takımınızdaki oyuncuları satabiliyorsunuz. Bu işlemleri yapabilmek için alım-satım ikonunu (En sol alttaki ikon) seçmeniz gerekir. Bu ikonu seçince karşınıza gelen ekranda sol taraftaki oyuncular sizin takımınızdaki oyuncular, sağ taraftaki oyuncular ise satışa çıkarılan oyuncular. Eğer kendi takımınızdan bir oyuncuyu satışa çıkarmak isterseniz, satmak istediğiniz oyuncunun ismine kliklemeniz gerekir (Fakat dikkat edin; seçtiğiniz oyuncu ilk onbirde oynayanlardan bir tanesi olmasın). Böylece seçtiğiniz oyuncu, futbolcu pazarında satışa çıkmış olacaktır.

Ekranın sağında ise bir takıma girmek için bekleyen zavallı gariban futbolcular var. Bu futbolcu isimlerinin solunda, takımların istediği, daha doğrusu oyuncunun kabiliyetlerine göre düzenlenmiş bir fiyat var.

Sizin pazara çıkarttığınız oyunculara ilgi duyan bazı takımlar olabilir. Böyle bir durumda sizin pazara çıkardığınız oyuncu beyaz renk ile belirtilmiş olacaktır. Bu oyuncuya kliklerseniz oyuncuyu almak isteyen takımın önerdiği ücreti görebilirsiniz. Eğer bu fiyat size az geliyorsa oyuncunuzu satmayabilir veya fiyatı uygun buluyorsanız oyuncuyu satabilirsiniz.

Oyuncu satın almalarda ise şu işlemleri yapmanız gerekir: Satış pazarından, satın almak istediğiniz futbolcunun ismine klikleyin. Ekranda, oyuncuya istenen ücrete yaklaşık bir miktar önerin. Eğer oyuncu kabul ederse anlaşmanın yılını uzatabilirsiniz. Eğer oyuncu bu teklifinizi kabul etmezse başka bir zaman daha yüksek bir fiyat önermeniz gerekecektir.

Size küçük bir ipucu vermek istiyorum. Eğer biraz fazladan para kazanmak isterseniz şu dediklerimi aynen uygulayın: Satış pazarından, fiyatı 300.000 ile 400.000 DM arasında olan bir oyuncuyu satın alın. Bu oyuncuyu takımınıza sokmayın. Nasıl olsa oyuncunuzun kabiliyeti ve performansı antremanlar sırasında yükselecektir. Daha sonra bu oyuncunuzu daha yüksek bir fiyata satabilirsiniz (Ben böyle yetiştirdiğim bir oyuncuyu 1.500.000 DM' sattım). Kafasını ticaretle karıştırmak istemeyenler bunu uygulamak zorunda değiller.

Maça başlamak için ana menüden en sağ üst köşedeki takvim yaprığına kliklemeniz gerekir.

Bundesliga Manager'da bundan başka birçok işlem yapabiliyorsunuz. Herkesin alması gereken mükemmel bir menajerlik oyunu. Ben sizin yerinizde olsaydım sadece bu oyunu oynardım; çünkü ben sadece bu oyunu oynuyorum...

Godfather

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★

U.S. GOLD firması en sonunda bizi de düşündü de en sonunda ''Baba'' oyununu piyasaya sürdü. Çünkü hem alıcı hem de satıcıya eziyet bir durum vardı ortada. İlk reklam ve previewlarını göreli beri eminim birçok AMIGA kullanıcısı, ''gelmiştir'' umuduyla saat başı uğradıkları bilgisayarcılarının beyinlerindeki sabıra ayrılmış hücreleri teker teker katletmişlerdir. Diğer bir yandansa ''Baba'' oyununu almak için azimle damlayan insanların ''BABA''yı alıp boyunları eğik gerisin geri dönmeleri elem ve hüzün verici bir olaydı. İşte içimiz böyle kan ağlamak ister ama yaşlar soğanla bile bir türlü gelmezken kafamıza altı disket düştü. Ellerimiz titreye titreye birinci disketi o AMIGA'nın hâlâ ne işe yaradığını anlamadığımız sağdaki garip boluğa soktuk... AAAA BABA!!!

Babamız, Al Pacino'nun yer aldığı tanıdık bir film afişinin digitizesiyle başlıyor. Sonrasında bu hastalığı laboratuvardan kaçıran proflar karşımıza çıkıyor. Bu ekranda F1 tuşuyla oyun bitiş ekranlarını (yani yüklemek için on kere disket değiştirtip ikinci namazına kadar yükleyen demoları) açıp kapatabilirsiniz. Benim tavsiyem iki çeşit olan bu demoları birer kez gördükten sonra beyninizdeki arşive yollamanız. F10 tuşuyla da ekranınızı boy kompleksinden kurtarabilirsiniz ama bunu bir yaptıktan sonra bir daha ekranın boyunu kısaltmanız mümkün değil. Space ile oyuna geçiyoruz.

Oyun harika bir demo ile açılıyor. Bu ekranda oyunun hikâyesini New York sokaklarına yaptığımız artistik pike sırasında öğreniyoruz. Bu bölümdeki grafikler dudak uçuklatmakla kalmıyor dudağınız tek büyük bir uçuğa dönüşüyor. Ateşe basarak bu ekranı geçebiliriz. Eğer beklerseniz mükemmel bir müzik eşliğinde zaten oyun kendiliğinden oyuna başladığınız caddeye geliyor. Yine ateşe basarsanız ada-

mınız ekranda beliriyor ve oyun başlıyor. Ekranın yukarısında, sola ailenizin sizin hakkında düşündükleri, sağda ise kafanıza daha ne kadar kurşun sığdırabileceğinizi sergileyen göstergeler var. Bu göstergeler sıfırlanırsa ve oyunun başında F1 ile bitişleri kapatmadınızsa bilgisayarın yanında duran o beş disketi alın elinize bakalım. Oyunda grafikler gerçekten olağanüstü AMIGA'nın ''sınırlarını zorlamış!?'' İlk bölümde amaç ise sağa doğru gitmek. Bunu becermesi gereken de ekranda kontrol ettiğiniz soğukkanlı takılan ve bu yüzden de devamlı kurşun yiyip duran baba adayı tip. Karşınızda ise pencerelerden ve kapılardan fırlayıp size ateş eden gangsterler işi sokakta dolaşıp baba adaylarını listeden silmeye çalışan serseriler ve arabalarıyla dolaşırken, eğer yolun üstünde geziniyorsanız ''aman ezileceksin'' diye kornaya basan, eğer kaldırımdaysanız gözünüzün içine üç kurşun sıkan matrak ama tutarsız bazı şoförler var. Bunları yok etmek için hiçbitmeksizin ateş eden 45'liğinizi kullanmanız yeterli. Kontroller ise şöyle: Ateşe basılı tutarken istediğiniz tarafa çektiğinizde o tarafa devamlı ateş edersiniz. Aşağı ve ateşle ise caddeden geçen arabalara ateş edersiniz. Ateşi bırakıp aşağı hariç herhangi bir yönde joystick'inizi ittiğinizde o tarafa hareket edersiniz. Aşağı çekince çömelirsiniz. Bu halde iken ateşle arabalara, sol alt çaprazla sola, sağ alt çaprazla sağa ateş edersiniz. Genelde kontroller bunlar. Bu arada caddeden geçmekte olan polis ve kadınlara dikkat edin. Bu tipleri vurursanız ailenin size olan garezi artar. Ayrıca bazı isabetli katliamlarınızdan sonra size ilk yardım kutusu gibi yararlı nesneler çıkıyor, bunları ''BABANIZIN HAYRI İÇİN'' alın. Bir süre sağa ilerledikten sonra karşınıza bir yangın merdiveni çıkıyor buradan tırmanıp tepedeki kiremit atan patavatsızı susturun. Sonra sağa ilerlemeyi devam ettirin. Bu arada etrafı temizlemeyi unutmayın. En sağa geldiğinizde taramalı tüfekli kılın teki çıkıyor. Bunu bir süre kurşunlarınızla suladığınızda sanki hiçbir şey olmamız gibi arkasını dönüp gidiyor. Bundan sonra bu cadde sahnesi bitiyor ve bir sonraki bölüme geçiyoruz. Burası bir meyhane ve burada barın altından fırlayan adamları silahımızı hedeflediğimiz yeri gösteren bir CURSOR aracılığıyla temizliyoruz. Daha doğrusu bunu yapmaya çalışıyoruz. Netekim bu bölümü bir önceki bölümden miras kalan enerji ile geçmek her BABA yiğidin harcı değil.

Son olarak oyunun gerçekten çok kaliteli olduğunu söyleyebilirim. Ancak kullanılan grafik kalitesinin çok yüksek ve sprite sayısının çok fazla oluşundan dolayı oyun zaman zaman yavaşlıyor.

Heimdall

Ersen Alptekin

Size, bu ay mükemmel grafikli bir Arcade FRP'yi tanıtacağım. Yabancı dergilere baktığımda, bu oyun için en az beş sayfa ayrıldığını gördüm. Ben de onlardan aşağıda kalmayacağım ve Heimdall'ın ıcığını cıcığını size vereceğim. Tabi sonu hariç. Genelde prensip olarak iyi oyunların sonunu vermiyorum çünkü bu bir kitabın sonunu okumak veya bir filmin hemen sonunu seyretmek gibi bir şey olur kanaatindeyim (son kelime politika yapıyormuş gibi oldu). Ancak kötü oyunların her zaman sonunu söylerim çünkü benim FRP'cimi, benim Simulasyon'cumu, benim Stratejist'imi kötü oyunlarla kimse vaktini harcayamaz. Neyse politikayı bırakıp Asterix karakterli oyunumuza dönelim.

Bir kere oyunu koyduğunuzda kesinlikle oyunun başındaki Demo'yu görmeden geçmeyin. Hem olayı daha iyi anlarsınız hem de biraz gülersiniz. Ama İngilizce'si biraz zayıf olanlar için ben hikayeyi şöyle bir özetliyim.

Geçmiş zamanda, Odin, Valhalla ve Asgard'ın tanrısı hiçbir şeyden Viking halkını tanrı görüntüsünde yaratmış (biraz daha ufak boyutlarda) ve onların etrafında bulunmasından mutlu olmuş. Etrafa baktığında Valhalla'da yeteri kadar yer olmadığının farkına varmış ve dünyayı yaratmış. Sekizinci günü de yaratmış fakat Salı günlerini çok uzak bulduğundan daha sonra sekizinci günü ortadan kaldırmış.

Tanrılar oğullarını çok sevmişler ve sık sık görüşür olmuşlar. Tanrılar gelir ve onlarla hiç

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★

anlamadıkları konular hakkında konuşurlarmış. Anlamazlarmış ama gülümseyerek karşılık verirlermiş çünkü tanrılar onlardan biraz daha büyüklermiş.

Hernedense, tanrılar onların varlığından yorulmuşlar ve daha az ziyarete gelmeye başlamışlar.

Viking efsanesine göre, Ragnarok devri yaklaşıyordu ve bir gece, kötülük tanrısı Loki, gelen savaşın iyi tanrıların daha fazla lehine olduğunu anlamış, büyüyle tanrıları uyutmuş ve gizlice Valhalla'ya girerek tanrıların ana silahları olan Odin'in kılıcını, Freys'in mızağını ve Thor'un çekicini çalmıştır. Tanrılar uyandıklarında bu hırsızlık karşısında çok üzülmüşlerdir. Silahları kimin aldığını ve dünyaya, yürüyemeyecekleri, Ragnarok devri boyunca ölümlü olacakları yere, büyü yoluyla gizlendiğini biliyorlarmış.

Freys kalkıp silahları geri getirecek bir plan önerinceye kadar da yatışmadılar. Odin bu plana memnun olmuştu fakat bir gönüllüye ihtiyaç vardı. Thor kalkarak bu görev için kendini atladı. Valhalla'nın en uç noktasına giderek cennetten gelen büyük bir fırtına yarattı. Ve aşağıda bir Viking köyünün Kuzeyi'nde kalan bir yerde bir kulübe fırtına tarafından seçildi.

Ertesi sabah olduğunda, genç bir Viking kızı olan Ingrid uyandığında kendini dokuz aylık hamile olarak buldu... İşte burada hikâyeye biz de katılıyoruz!..

Oyunun başında üç tane seçenek karşımıza çıkıyor.

1- Load and Save Game: Bildiğimiz malum bölüm.

2- Play Heimdall Without Attribute Scoring Section: Heimdall'ı özelliklerini belirleyen bölümü geçerek oynamaya başlamak.

3- Play Heimdall With Arttribute Scoring Section Heimdall'ı özelliklerin belirlendiği bölümden oynamaya başlamak.

Eğer (1) numaralı seçeneği seçerseniz, oyuna daha önce oynayıp da Save ettiğiniz yerden devam edersiniz. Bunun için Save ettiğiniz disketi komputerin disk sürücüsüne koymanız sorulur.

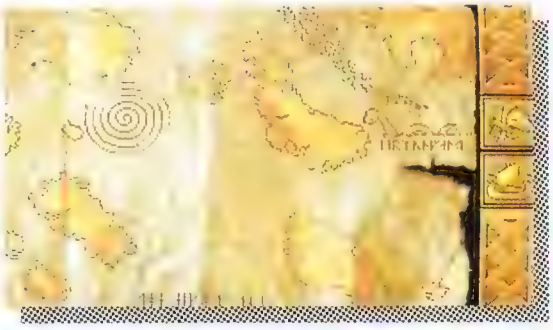
Eğer (2) numaralı seçeneği seçerseniz, direkt olarak karakter seçiminin yapıldığı ekrana gidersiniz, Attribute (özellik) skoru olarak yüzde 50 alırsınız. Bu da yanına alacağınız tayfaları, mevcut karakterlerin ilk yarısından seçeceğiniz anlamına gelir. Diğer yarısında çok güçlü karakter bulunduğundan (3) seçeneği kullanarak oyuna başlamanızı öneririm.

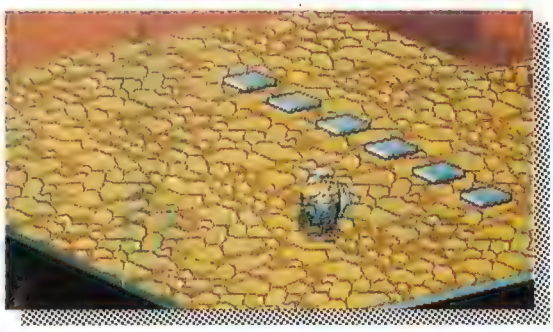
Eğer (3) numaralı seçeneği seçerseniz, ilk özellik belirleme bölümüne gidersiniz. Balta atma bölümü...

Heimdall'ın hayatı iki önemli olayla ikiye bölünmüştür. Bunlardan birincisi Heimdall'ın genç bir çocukken bir savaşçı olma mücadelesi ve Vikingler arasında saygı görmesidir.

1. BÖLÜM

Oyunun bu bölümü sizin özellik scorunuzu belirlemek için kullanılır. Bu skor iki neden için gereklidir. birincisi sizin şahsi özelliklerinizin belirlenmesinde (güç, beceriklilik, sağlık vs. gibi), ikincisi ise takımınızın oluşturulmasında seçebileceğiniz karakterlerin belirlenmesinde. Görevinizde size eşlik edebilecek otuz kişi arasından beş kişi seçebilirsiniz. Bu bölümde





yaptığınız skora göre, mesela ilk 21 kişi arasında bu seçiminizi yapmak zorunda kalabilirsiniz. Özelliklerinizin belirlenmesi üç bölümde olur.

A) Balta Atma Yarışması:

Heimdall kendisini anlamadığı bir şey yüzünden bağlanmış olarak bulur. Kasabanın yaşlıları kendisini bir yere götürerek efsanenin bahsettiği çocuğun kendisi olduğunu söylerler.

Barmaid Helga'nın sekiz parça olarak bağlanmış saçını kesmek için 10 adet balta verilir. İlk olarak bir bara geldiğinizden içmiş olduğunuz içki sizin nişan almanızı ve elinizin sabit durmasını etkiler. Bu bölüm 10 adet baltayı attığınızda veya sekiz parça saçı kestiğinizde biter. Verilen skor hedefi bulma yüzdenize göre hesaplanır.

B) Domuz Yakalama:

Kasabayı terk ettikten sonra, ki hâlâ içtiğiniz güçlü Ale'nin etkisi sürmektedir, domuz çiftliğine giderek domuzlardan bir tanesini yakalamanız istenir. İşinizi zorlaştırmak için domuzu yağlamışlardır. Belli bir süreniz vardır (ekranın altındaki balta sağ tarafa ulaştığında süre biter), bu süre içinde domuzu yakalamanız gerekir. Skorunuzu domuzu yakalama hızınız belirler.

C) Kayık Savaşı Testi:

Bu bölümde de Viking'lerin uzun kayıklarının bağlı bulunduğu limana götürülürsünüz. Kayıklardan birinde içi bir sürü altın dolu bir kese vardır ve bu keseyi almak için kayığa atlarsınız. Sola doğru giderseniz kayığın ucunda bağlı bulunan keseye ulaşırsınız. Tabi yolunuzun üzerinde sizi engelleyecek muhafızlarla savaşmak zorundasınız. Ne kadar çabuk keseyi alır geri dönerseniz o kadar çok puan alırsınız.

2. BÖLÜM (Ana Oyun)

Birinci bölümde özellik puanlarınızı belirledikten sonra Heimdall'ı kontrol ettiğiniz oyunun ikinci bölümüne geçersiniz. Ragnarokis devri neredeyse gelmiştir ve siz de tanrıların silahlarını bulmak için araştırma yapacak, döğüşecek ve düğümleri çözecek kişi olarak seçilmişsinizdir. Tanrıların silahları:

1- Thor'un Çekici
2- Frey'in Mızrağı
3- Odin'in Kılıcı'ndan oluşmuştur.

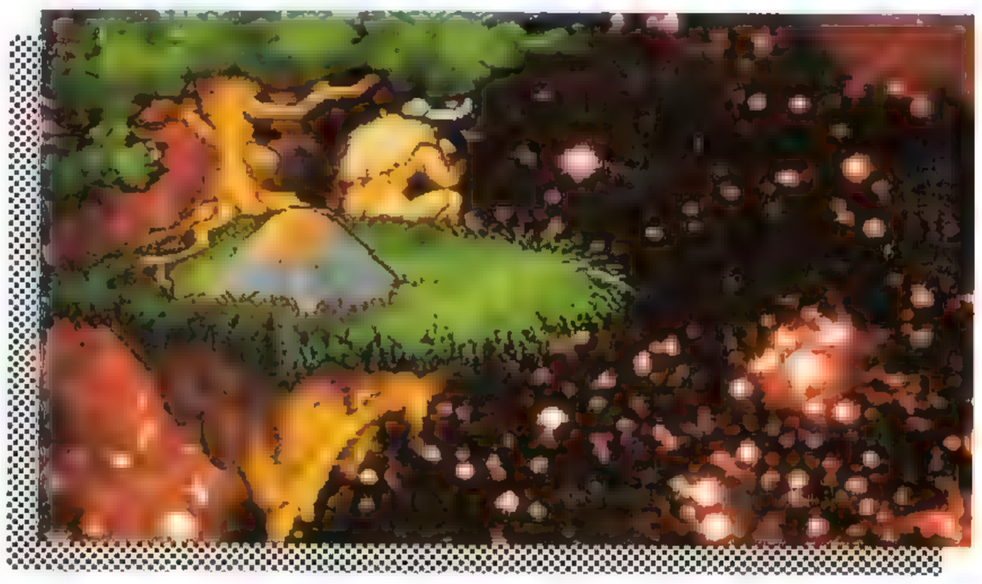
Oyunun ana görevi budur. Fakat bu görevi yerine getirmek için birçok alt görevi başarmanız da gerekli.

Tayfaların Seçimi:

Göreve başlamadan önce birinci bölümdeki puanınıza göre değişik mesleklerden oluşan bir grup adam arasından tayfalarınızı seçmeniz istenir. Bu meslekler, Fighter, Ranger, Wizard, Druid, Shipwright, Navigator, Berserker, vs. gibidir. Ekranda seçeceğiniz karakterin gücü ve yeteneği ile resmi gösterilir. Birinci bölümde ne kadar başarılı olursanız o kadar iyi karakterler seçme şansına sahip olursunuz.

Araştıracağınız üç dünya vardır.

1- Midgrad (İnsanların dünyası)
2- Utgard (Devlerin dünyası)
3- Asgard (Tanrıların evi)



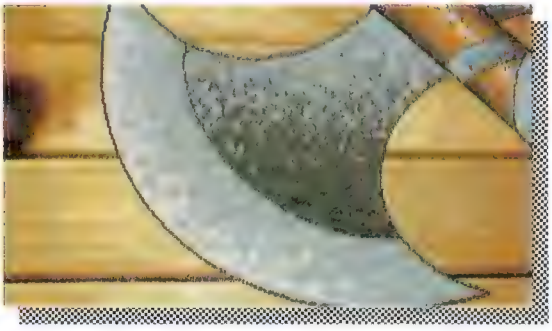
Adaya Çıkacak Tayfanın Seçimi:

Bir adaya çıkacağınız vakit sadece üç kişiyi yanınıza alabilirsiniz. Ölmüş olanlar ve diğerleri kayıkta kalırlar. Bu seçimi yapmak için karaya çıkarmak istediğiniz karakterin resminin üzerine gelir sol mouse tuşunu kiliklemeniz yeterlidir. Resmin etrafı Highlight olacaktır, bu da o karakterin karaya çıkacak karakterler arasında olacağı anlamına gelir. Eğer fazla seçim yaparsanız diğer seçtiğiniz karakterlerden birinin ışığı sönecektir. Eğer az seçim yaparsanız komputer sizin yerinize bu seçimi yapacaktır. Seçtiğiniz karakterden vazgeçerseniz ışığı söndürmek için bu sefer sağ tuşa klikleyin.

Eşya Ekranı:

Eşya ekranına ulaşmak için harita bölümündeki başlığa kliklemeniz veya oyunun her hangi bir yerinde ''I'' tuşuna basmanız veya sağ Mouse tuşuna kliklemeniz gerekir. Bu işlem yanınızda bulunan karakterlerin portrelerini ve onun altında bulunan eşya listesini ekrana getirir. Ayrıca ekranın sol yanında eşyalar ve karakterlerle ilgili komut listesi de bulunur.

Eğer bu ekrana kayıktayken gelmişseniz ve ölü karakterleriniz de varsa (ki ölü karakterlerin üstü taranmış bir şekilde görünür), bu ölü karakterlerle eşya alış verişinde bulunabilirsiniz (ölü karakterleri diriltmeden beraberinizde karaya çıkaramazsınız).



Eğer adada bu işlemi yaparsanız, yanınızda olmayan karakterler tamamen silinir ve onlardan eşya alış verişinde bulunamazsınız. Eğer bir karakter adada iken ölürse, bu karakter üstü taranmış bir şekilde görünür ve onunla hâlâ eşya alış verişinde bulunabilirsiniz.

Komutlar:

Use: Bir eşyayı kullanmak için önce eşyanın üzerine klikleyin daha sonra ''Use'' komutuna klikleyin. Daha sonra eşyanın kullanılıp kullanılmayacağı belirtilir. Eğer eşya kullanılabiliyorsa fakat yanlış yerde iseniz bilgisayar sizi bu şekilde uyarır. Eğer doğru yerde iseniz ve doğru eşya ise oyuna geri dönülerek yaptığı etki gösterilir. Örneğin, kilitli bir kapıyı açmak için eşya ekranına gidip bir anahtarı ''Use'' yaparsanız, eğer doğru anahtar ise kapı açılacaktır, eğer yanlış anahtar ise size onun yanlış anahtar olduğu söylenecektir.

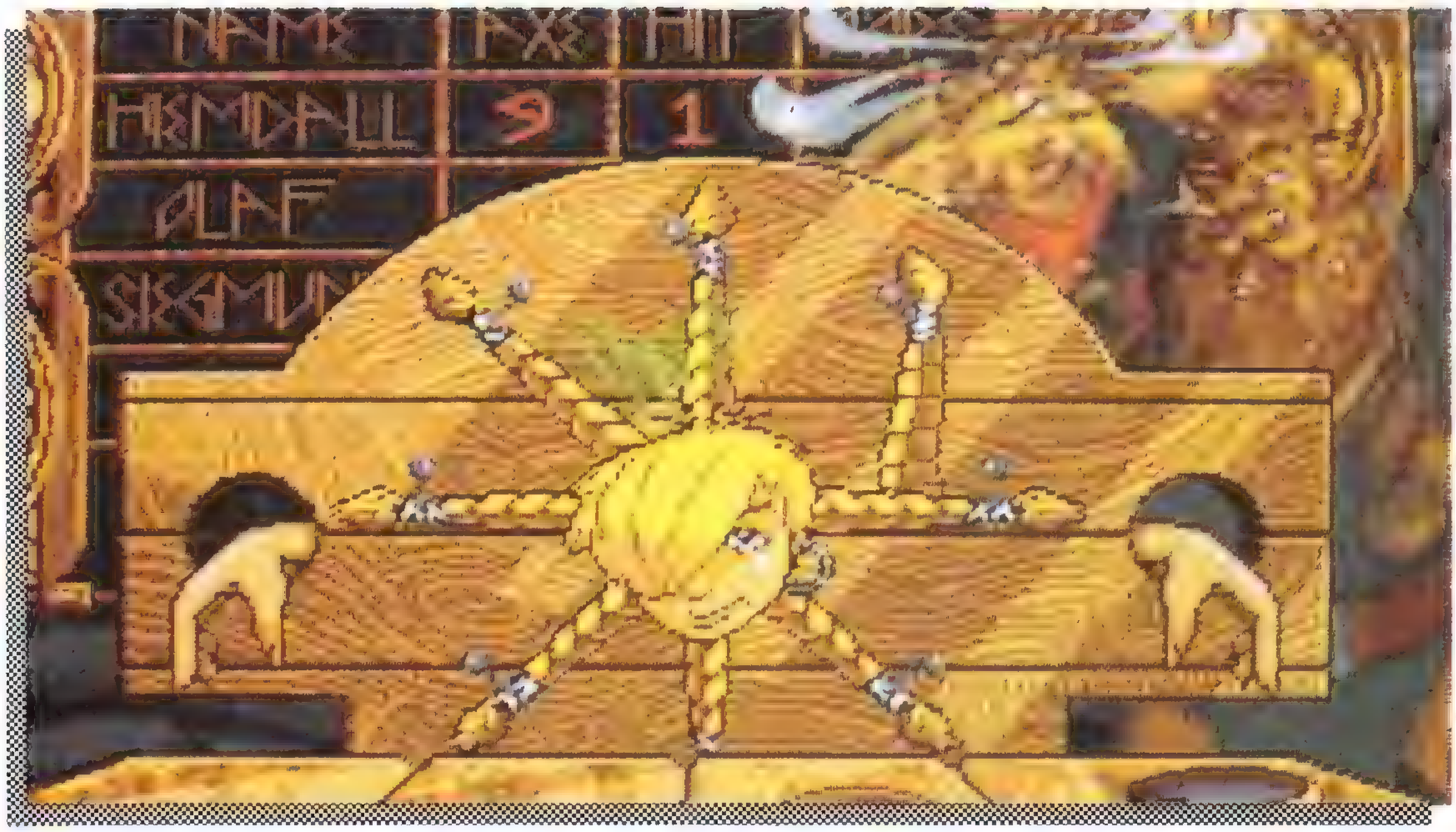
Examine: ''Use'' komutu gibi kullanılır. Eşyaların özelliklerinin kısa bir özetini verir. Eğer ''examine'' yapılan eşya bir Scroll ise ve karakter yeterli Runelore puanına sahipse, o Scroll'un hangi büyü olduğu yazılır. Eğer yeterli Runelore puanına sahip değilse bu da belirtilir.

Distribute: Bir karakterden diğer bir karaktere eşya transferinde kullanılır. Eğer eşya verilen karakterde yeteri kadar boş yer yok ise daha fazla taşıyamayacağı size belirtilir.

Eat: Yemek yemek veya Potion'lardan bir şey içmek için kullanılır. Yemek yendiğinde karakterin enerjisi artar. Eğer eşya yenmeyecek bir şey ise komputer sizi bu konuda uyarır.

Give: ''Use'' ile aynı şekilde çalışır. Ancak, give komutunu takımınızda bulunan karakterlere uygulayamazsınız. Komputerin komuta ettiği karakterlere bir şey vermek gerektiğinde kullanılır.

Use Spell: Büyü yapmak için bu komut kullanılır. Bazı büyüler kamp halindeyken, ba-



zıları savaş halindeyken, bazıları ise odaları gezerken kullanılabilir. Eğer yanlış yerde büyü yaparsanız o büyünün orada yapılmayacağına dair uyarılırsınız.

Save/Load Game: Oyunu ''Save'' yapmak için öncelikle formatlanmış boş bir diskete ihtiyacınız vardır. Save komutu sadece kayıttayken yapılabilir. Kayıt edilecek dosya ismi sorulmaz. Eğer diskette daha önce kayıt ettiğiniz bir yer varsa o silinecektir. O yüzden birden fazla kayıtlar için ayrı ayrı disk kullanmanız gerekir. ''Load'' komutu verildiğinde daha önce kayıt ettiğiniz disketi yerleştirip tuşa basmanız bu komutun kullanımı için yeterlidir.

Text Stats:

Karakterin özelliklerini text halinde ekranda gösterir. Bu özellikler aşağıdaki gibidir:

1- LEVEL: Karakterin o anda bulunduğu Level (max 8).
2- HILT: O anki güç/maximum sağlık.
3- STR: Güç (max 99).
4- DEX: Beceri (max 99).
5- LK: Şans (max 99).
6- RI: Runelore puanı (max 99).
7- XP: Karakterin o anki deneyim puanı.

Sol tuşa basarak eşya bölümüne geçebilirsiniz.

Bar Stats:

Karakterlerin, Text Stats'da gösterilen özelliklerinin (Level ve XP hariç) bar halinde gösterimi bu bölümde yapılır. Barın en sonda olması karakterlerin maximumda olduğunu değil (99), kendi özelliklerinin en sonunda olduğunu gösterir.

Sol Mouse tuşuna basarak eşya gösterim bölümüne dönebilirsiniz.

Exit:

Bu komutu kullanarak oyuna kaldığınız yerden devam edersiniz.

Savaş Ekranı:

Bir savaş başladığında (herhangi bir düşmanın koruduğu alana girildiğinde), düşmanın ve kendi karakterlerinizin sağlık durumları ekrana gelir.

Sağlık:

Düşmanınızın sağlık durumu kan rengindeki bar ile resminin sol tarafında gösterilir. Savaş sırasında, düşmanın yediği darbeler sonucu bu bar azalır, bittiğinde ise ölür. Aynı durum sizin karakterleriniz için de geçerlidir. Ölen karakterleriniz tekrar diriltilinceye kadar oyunda görev almazlar fakat görüntüleri kalır. Düşman öldüğünde taşıdığı eşyaları alabilirsiniz. Savaş siz veya düşman ölünceye kadar veya savaş alanından kaçıncaya dek sürer.

Eşyalar/Silahlar:

Savaş için seçilmiş karakterin savaşta kullanabileceği eşyalar ekranın ortasında bulunan panelde görünür. Ayrıca yapabileceği büyülerde bu ekranda belirir. Eğer bir büyüyü taşıyorsa ama onu kullanacak özellikte değilse o zaman bu büyü ekranda görülmez. Başka bir karakter seçmek için sağlıkları gösteren panelin altında bulunan isme kliklenmeniz yeterlidir.

Savaş:

1- RUN: Bu ikona basarak savaştan kaçmayı denersiniz. Bütün düşmanlarınızdan kaçamazsınız. Bu sizin özelliklerinizle onların özelliklerinin karşılaştırılmasına dayanır.

2- DEFEND: Eğer rakibiniz size vurmaya hazırlanırsa bu ikonu kullanarak saldırısından korunabilirsiniz. Savunma için yeterli zaman bulmanız rakibinizin gücüne bağlıdır. Eğer gerektiği kadar çabuk Defend ikonuna basarsanız rakibinizin saldırısından korunursunuz. Rakibi-

niz güçlendikçe ikona daha süratli bir biçimde basmalısınız.

3- ATTACK: Saldırıya başlamadan önce, her seferinde saldıracağınız silaha klikleyip daha sonra ATTACK ikonuna kliklemeniz gerekir. Eğer saldırı zamanınızı iyi ayarlarsanız rakibe vurma şansını elde edersiniz. En iyi zamanlama, rakibin size vurmaya başlaması anında ATTACK ikonuna basmış olmaktır. Böylece, hem rakibin saldırısı durdurulmuş olacak hem de rakibe vurulmuş olunacaktır.

4- SPELL: Büyü yapmak için ekranda görülen büyüye kliklemek ve daha sonra SPELL ikonuna kliklemek yeterlidir.

Büyülerin Kullanımı:

Bir karakterin büyü kaabiliyeti Runelor puanıyla belirlenir. Bu puan 0-99 arası değer alabilir. Sıfır puanı hiç büyü yapmama, 99 puanı maximum büyü yapma kaabiliyetini gösterir. Bu puan Level atlayarak veya özel Potion'lardan içerek artırılabilir. Her büyü bir Runelore puanına sahiptir. Bu puanın altında kalan karakterler o büyüyü kullanamazlar veya okuyamazlar.

Sandık Tuzakları:

Oyun süresince birçok sandıkla karşılaşırsınız. Bu sandıklar paradan silaha kadar birçok değerli eşya barındırırlar. Sandığa yaklaştığınızda ilk olarak ''Disarm Trap'' büyüsü yapılıp yapılmayacağı sorulur. Sandığı açacak kişinin bu büyüyü üzerinde taşıması gerekir. Eğer bir tuzak var ise oktadan kalkacaktır. Bu büyüyü kullanmadan sandığı açarsanız ve sandıkta tuzak varsa karakteriniz bu tuzaktan etkilenir.

Kontroller:

Oyunun kontrollerinde hem Mouse'a hem de Joystick'e ihtiyaç vardır. Heimdall'ın kontrolu dışında bütün kontrollerde Mouse kullanın.

Harita Ekranı Kontrolu: Gemiyi, bir adadan diğerine hareket ettirmek için sol tarafta bulunan gemi ikonuna klikledikten sonra istediğiniz adanın üstüne gelerek klikleyin, gemi otomatik olarak oraya hareket edecektir. Elinizde bulunan yiyeceğin yeteceği bir adadan daha uzak bir adayı seçerseniz, yolculuğun yiyecek biten kısmından itibaren güç kaybına uğrarsınız. Ne kadar güç kaybettiğinizi ancak adaya çıktığınızda girebilirsiniz, eğer tayfalarınız arasında Navigator varsa seçtiğiniz bu ada konusunda yolculuğa başlamadan önce sizi uyaracaktır. Bazı adalar gidebileceğinizden çok uzaktadır. Bu adalara gidemezsiniz. Daha önce gittiğiniz adanın üzerinde bir Viking başlığı resmi konulur. Böylelikle bir adayı yanlışlıkla bir daha ziyaret etmezsiniz

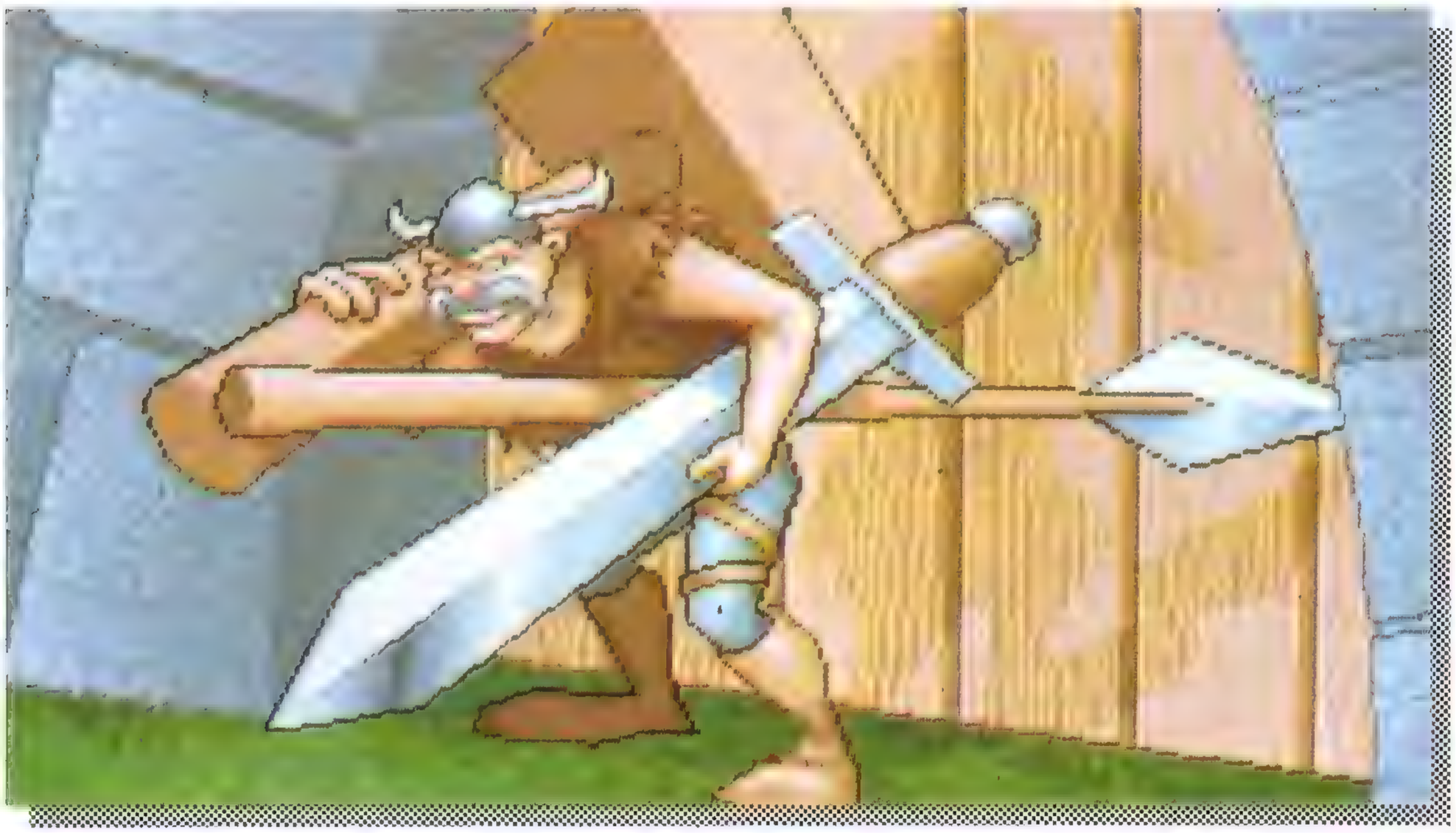
Ana Oyun Kontrolleri: Ana oyunda Heimdall'dan başka karakterin kontrolunu da Joystick'le yapabilirsiniz. Bu arada kullanabileceğiniz birkaç tuş da aşağıdaki gibidir:

F1.
F2: Kontrol edeceğiniz karakteri seçer.
F3.
M: Ses/Efekt açma kapama.
Q: Quit.
P: Pause açma kapama.
F: Ayak sesleri açma kapama.

Dükkan Kontrolleri:

Her Level'da adalardan biri çeşitli eşyaların alınıp satıldığı bir dükkan içerir. Dükkanlar kasabalarda bulunan kulübelerin bir tanesinin içerisinde olur. Dükkana girildiğinde ekranın sol üstünde kontrol edilen karakterin portresi belirir. Kontrol edilen karakteri, karakterin isminin altında bulunan oklar kullanılarak değiştirebilirsiniz. Bu okların altında da karakterin taşadığı eşyaların listesi bulunur. Onun altında karakterin taşadığı altın miktarı gösterilir. Ayrıca kullanacağınız komutlar:

BUY: Dükkandan bir eşya satın almak için kullanılır. Sağda bulunan eşya listesinde istenilen eşyaya kliklendikten sonra BUY ikonuna



kliklenince, bu işlem, gerekli şartlar yerine getiriliyorsa, gerçekleşir.

SELL: Satın almanın tam tersidir.

EXAMINE: Satın alınacak veya satılacak eşyanın özelliklerini görmeye yarar.

POOL GOLD: Karakterlerin taşıdığı tüm parayı kontrol ettiğiniz karakterde toplamanıza yarar.

EXIT: Dükkandan çıkmak için kullanılır.

Buraya kadar. Bu çizgi film karakterli FRP'yi oynarken bayağı eğleneceksiniz. FRP açısından biraz eksik ve yavan olmasına karşın konusu ve grafikleriyle biraz olsun bu eksikliğini kapatmış gibi. Beş disket uzunluğunda ve 1MB istiyor. Parası bol olana ve FRP'ye yeni başlayanlara tavsiye ederim. İleri derecede FRP'ci olan veya parasal sıkıntı içinde olanlar bu oyunu almasalar da olur. Ama bu tip FRP'lere ilerde daha çok karşılaşacağız gibi. İlerisi için iyi bir örnek

FOOTBALL MANAGER

Bu oyunda başarılı olabilmek için gol atmak gerekli. Gol atmak içinse para gerekli. Eğer başarabilirseniz para kazanmanın en kolay yolu "Double or Nothing" bölümünde sorulan soruları doğru cevaplandırabilmek. Ben biraz uğraştım ve bölümde sorulan sorularda istenilen bilgilerin hemen hepsini ortaya çıkardım. Sorulan sorular 3 bölüme ayrılabilir;

1- Takımlarla ilgili sorular (menajerleri, sahaların lakapları gibi)
2- Daha önce oynanmış kupa maçları ile ilgili bilgiler.
3- Hangi yıl kimin yılın futbolcusu seçildiği.

Bu sorular cümle içinde çeşitli bazı bilgiler verip bir unsur çıkartılarak soruluyor. Örneğin 1 numaraları soru tipinde genelde takımın adını verip menejerini, sahasını veya lakabını soruyor. Burada yapacağımız şey hemen takımın ismini bulup sorunun cevabını bilmektir. Fakat bunu tersten de sorabiliyor. O zaman biz de tersten arayacağız.

İki numaralı soru tipinde yıl, yenen, yenilen ve skor unsurlarında herhangi biri çıkartılarak soru haline getiriliyor. Programda her yıla bir maç yazılmış. Bu yüzden yıl sorulmayan sorularda yılı bulup karşısında yazana bakmak en kolay yol. Üç numaralı soru tipinde ya bir yılın "footballer of the year"ının kim olduğu sorulur ya da bir isim verilerek bu kişinin hangi yıl "footballer of the year" olduğu sorulur.

Tablolardaki bazı boşyerler benim bulamadıklarım. Artık bulmayı diğer arkadaşlarıma bırakıyorum.

1. bölüme ait tablo:

TEAM	MANAGER	GROUND	NICKNAME
Aberdeen	Scott	Pittodrie	Dons
Arsenal	Graham		
Aston Villa	Taylor	Villa Park	Villians
Cardiff City	Burrows	Ninnias Park	Bluebirds
Celtic	Mc Neil	Celtic Park	Bhoys
Chelsea	Campbell	Stamford Bridge	Blues
Dundee United	Mc Clean	Tannadice Park	Terrors
Everton	Harvey	Goodison Park	Toffeemen
Leds United	Bremner	Elland Road	United
Liverpool	Dalglish		Pool
Man. United	Ferguson	Old Trafford	Red Devils
Newcastle UTD	Mc Faul	St. James Park	Magpies
Norwich City	Stringer	Carrow Road	Canaries
Nottm Forest	Clough	City Ground	Reds
Rangers	Souness	Ibrox	Gers
Sheffield Wed	Atkinson	Hillsborough	Owls
Sunderland	Smith	Roker Park	Rokerites
Swansea City	Yorath	Vetch Field	Swans
Totenham	Venables	White Hart Lane	Spurs
West Ham UTD	Lylay	Uptun Park	
Wolverhampton	Turner	Molineux	Wolves

2. bölüme ait tablo

F.O.T.Y	YEAR	F.O.T.Y	YEAR
Jacky Charlton	1967	Kenny Burns	1978
George Best	1968	Kenny Dalglish	1979
Dave Mc Key	1969	Terry Mc Dermott	1980
Billy Bremner	1970	Frans Thitssen	1981
	1971	Steve Perryman	1982
Gordon Barks	1972	Senny Dalglish	1983
Pat Jennings	1973	Ian Rush	1984
Ian Callaghan	1974	Neville Southal	1985
Alan Mullary	1975	Gary Lineaker	1986
Kevin Keegan	1976	Clive Allen	1987
Emilyn Hughes	1977	John Barnes	1988
		Steve Nicol	1989

3. bölüme ait tablo

YIL	YENEN	YENİLEN	SKOR
1967	Totenham	Chelsea	
1968	W.B.a	Everton	1-0
1969	Man. City	Leicester	1-0
1970	Chelsea	Leeds United	2-1
1971	Arsenal	Liverpool	
1972	Leeds United	Arsenal	1-0
1973	Sunderland	Leeds United	2-0
1974	Liverpool	Newcastle UTD	3-0
1975	West Ham UTD	Fulham	2-0
1976	Southampton	Man. United	1-0
1977	Man. United	Liverpool	2-1
1978	Ipswich	Arsenal	1-0
1979	Arsenal	Man. United	3-2
1980	West Ham UTD	Arsenal	1-0
1981	Totenham	Man. City	3-2
1982	Totenham	Q.P.R.	1-0
1983	Man. United	Brington	4-0
1984	Everton	Watford	2-0
1985	Man. United	Everton	1-0
1986	Liverpool	Everton	3-1
1987	Coventry City	Totenham	3-2
1988	Wimhbledon	Liverpool	1-0
1989	Liverpool	Everton	3-2

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB

S U N A R

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB bünyesinde yer alan yazılım grubları

DIGITAL DREAMS
TASARI YAZILIM
ATLAN YAZILIM
ÖZGE YAZILIM
GOLDBOX YAZILIM

Bu grubların ürettiği program ve datalar

ÇIKTI

ARTEC 100 CLIP ART 1

MASAÜSTÜ YAYINCILIK YARDIMCI CLIPLER
100 CLIP 67.000. TL

GOLD P INT ART 1

YARDIMCI GRAFİKLER
36 GRAFİK, 7 ANİMASYON,
5 ANİM BRUSH, 83 BRUSH
5 DİSKET 67.000. TL

BEKLEYİN

NEWS'91

10 PROFESYONEL PROGRAMIN TAM AÇIKLAMASI 27.000. TL

TÜRKİYE COĞRAFYASI

ANSİKLOPEDİK REHBER ÇALIŞMA, YÜZLERCE GRAFİK HARİTA

TÜRKİYE TARİHİ

EĞİTİMDE YARDIMCI BİLGİLER, DİGİTİZER FOTOĞRAF VE TARİH HARİTALARI
AMIGA VE PC İÇİN

İLKOKUL 4-5

FEN ve MATEMATİK

AYRI PAKETLERDE BİNLERCE GRAFİK VE ANİMASYON İLE ANLATIM. SÜREKLİ BÜLTEN DESTEĞİ PERİYODİK TESTLER
MÜZİK MODÜL DİSKETLERİ
18 DİSKET'te yüzlerce data

TÜRKİYE'DE YAPILAN İLK TÜRKÇE STRATEJİ

HANÇER

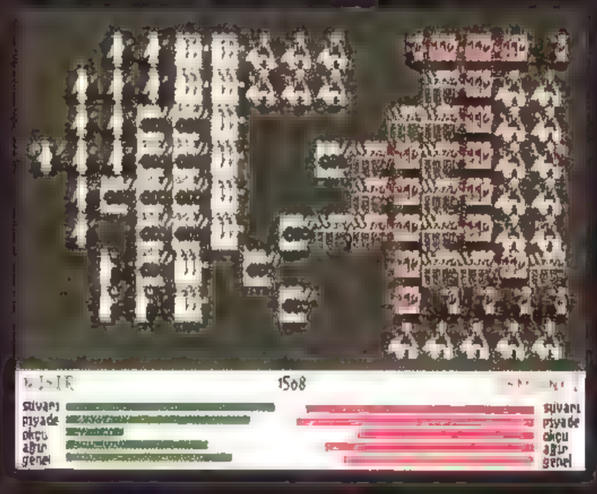
DIGITAL DREAMS

ÇIKTI

Şimdiye kadar görmediğiniz bir strateji

Grafik ve animasyonlar

Zevkli savaşlar



Özel efektler ve müziği...
Ayrıca
Tarihsel bilgilerle dolu.
Size zevk verecek.

ORJİNAL KUTUSUNDA KİTABI, HARİTASI ve POSTERİ İLE APUC ŞUBELERİ ve BAYİLERDE ARAYINIZ...

ÖDEMELİ GÖNDERİLİR

TOPTAN SİPARİŞLERİNİZ ve ÖDEMELİ İSTEKLERİNİZ İÇİN
GOLD BOX BİLGİSAYAR HİZMETLERİ
Millet Cad. Karagül iş Merkezi
No: 84 K: 5 Oda : 248
34270 Fındıkzade / İSTANBUL

534 87 77 - 534 87 20

PROGRAMLARI AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB ŞUBELERİNDEN TEMİN EDEBİLİRSİNİZ

APUC İZMİR	ATLAN BİLGİSAYAR HİZMETLERİ 150. SK. No: 31/C Hatay / İZMİR	TEL: 44 07 88
APUC MALATYA	ÖZGE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Turgut Temelli Cad. Güven İş Hanı K: 1 NO: 20 MALATYA	TEL: 37 809
APUC KADIKÖY	PROBE ELEKTRONİK (APUC SERVİS) Söğütlü Çeşme Cad. Pavlonya Sk. Altınoğlu İş Hanı No: 1/301 Kadıköy / İSTANBUL	TEL: 338 57 85 - 349 88 30

Amiga Dergisi ile sınırsız yaratıcılığa abone olun !

*Amigacıların dergisi de **Amiga!***

***Amiga Dergisi** yaratıcılığa ve yaratıcılara sınır tanımayanlar için...*

*Program açıklamalarından oyun tanıtımlarına, bilimsel yazılardan ipuçlarına veya hoş sürprizlere, Amigacıların aradığı herşey **Amiga Dergisi**'nde var!*

*Siz de **Amiga Dergisi**'ne abone olun, sınırsız yaratıcılığın dergisi evinize gelsin.*

Teleteknik

Amiga Dergisi Abone Formu

Derginizin abonelik ücreti 1 yılık (12 sayı) 100.000.-TL, 6 aylık (6 sayı) 50.000.-TL'dir. Abone olmanız için banka hesap numaramıza istediğiniz abonelik ücretini yatırıp banka dekontunun fotokopisini doldurduğunuz bu formla birlikte adresimize göndermeniz yeterlidir.

Adı, Soyadı:
Adresi:

Tel: Tarih: İmza:
Vergi Dairesi/No:

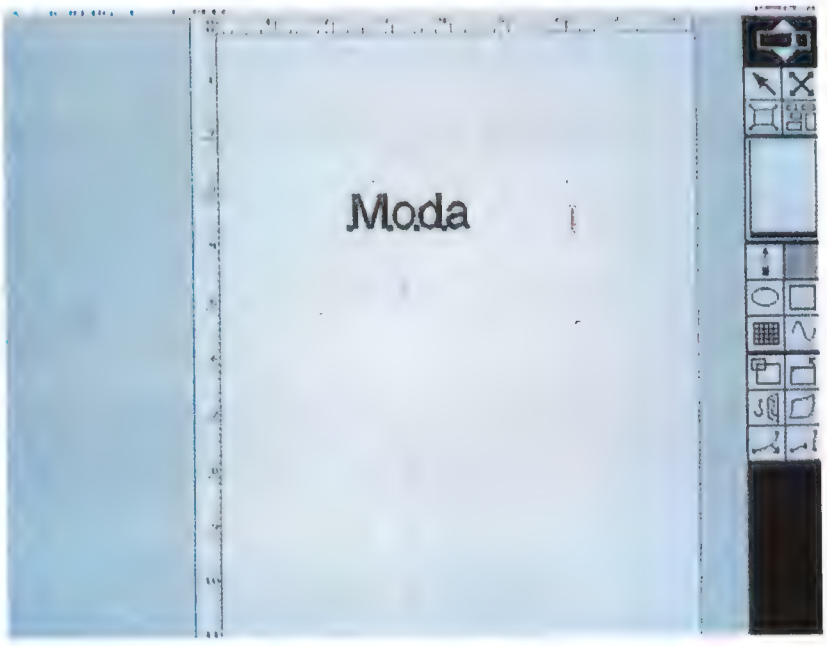
Amiga Dergisi Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy 80030 İstanbul
Tel: (1) 252 50 33 (6 Hat) Hesap No: Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5

İş:

Yeni kurulan bir firma için logotype çalışması.

Kullanılacak Elemanlar:

AMIGA 2000
ProfessionalDraw
Deluxe Paint V. 4.0
QMS PS 810 Laser Printer
QMS COLORSCRIPT 100



Daha önceleri tüm çalışmazırlıyorduk, bir arkadaşımızın tavsiyesi (daha çok iknası) üzerine bu işi bir de bilgisayarla denemeyi kabul ettik. Söylediklerine göre iş çok daha rahat, daha az masraflı ve hatta daha da kaliteli olacaktı. Eh, bu kadar övgüden sonra biz de dayanamadık tabii.

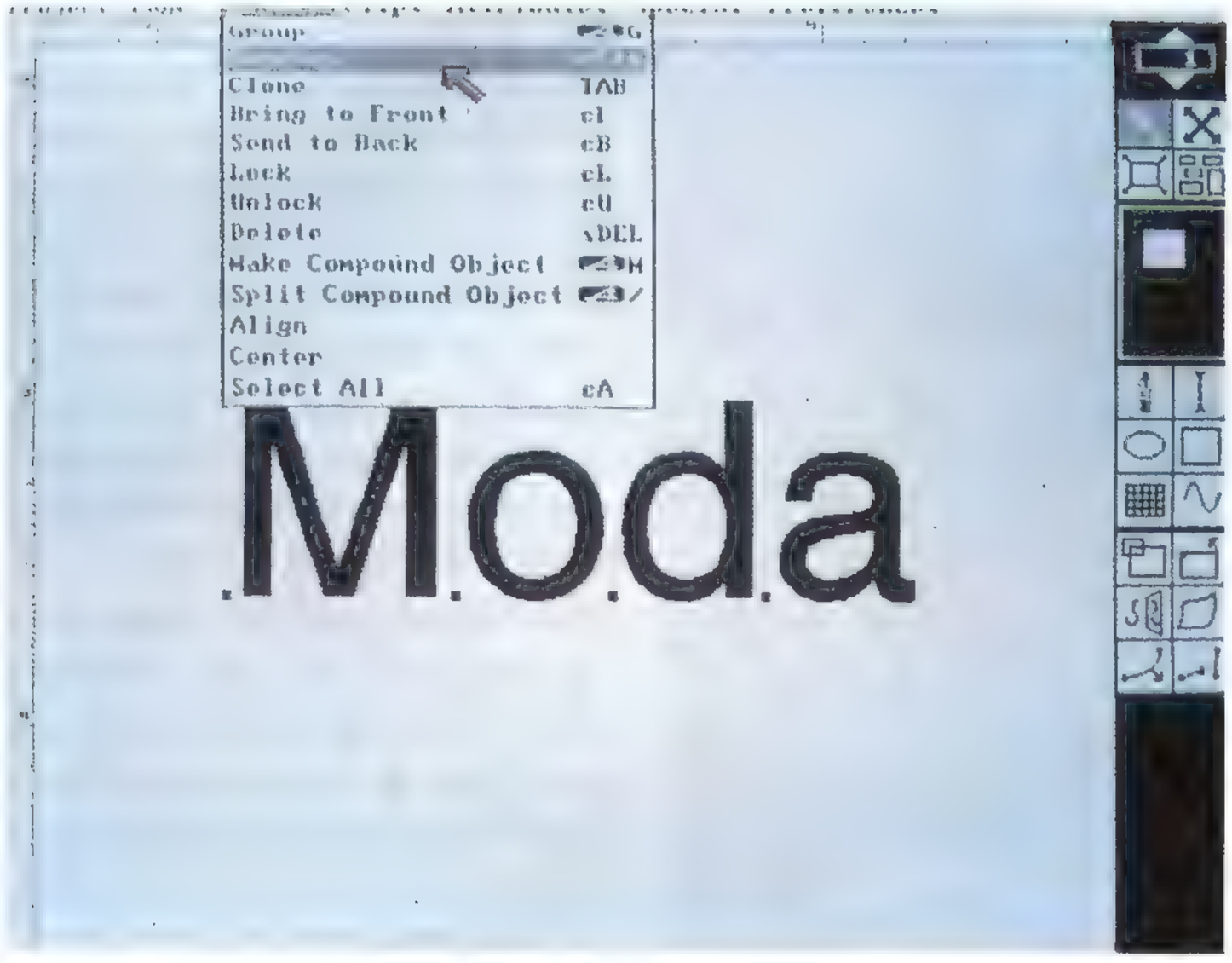
Bu bizim bilgisayarla ilk LogoType çalışmamız olacaktı. İlk olarak logotype yapmaya karar verdik çünkü bu sadece bir karar denemesi olacaktı. Yani "İşe bilgisayarla devam" ya da "Eski yöntemlere devam" kararı.

İlk iş hangi bilgisayarı kullanacağımıza karar vermekti. Hem bütçemize uygun hem de profesyonel bir bilgisayar olmalıydı bu. Bu yüzden tam aradığımız şartlara uygun bir bilgisayar olan AMIGA'yı seçtik. Tabii ki daha sonra işimez uygun bir program bulmalıydık. Piyasada bu tür işlerle uğraşan diğer arkadaşlardan ve işi aldığımız firmadan yardım istedik. Ortak kanı Gold Disk firmasının ürettiği ProfessionalDraw eprogramının üstünlüğü idi. Biz de hiç vakit kaybetmeden gerekli yan birimleri ve programları topladık. Gerekli diğer programların arasında Deluxe Paint'in son versiyonu olan DPaint 4.0 yer alıyordu. Tabii ki baskı yapabileceğimiz profesyonel bir Laser Printer'a ihtiyaç vardı. Gerekli her şeyi tamamladığımızda çalışmaya başladık.

Evet, isterseniz birlikte işe koyulalım ve biraz logotype çalışalım. Yapmamız gereken ilk şey bir miktar PDraw 2.0'ı tanımak.

İlk olarak tüm işlemleri bizim ölçü standardımız olan santimetre'ye (cm) çevirmek. Bunun için 'PREFERENCES' menüsünden 'LAYOUT TOOLS'u seçelim. Ekranımızda beliren pencerenin içinde üç ayrı şey için ölçü birimi tanımlamak durumundayız. Bunlar: UNITS, RULER ve GRID. Ruler, sayfanın sol ve üst tarafını kaplayan cetvelin ölçü birimini belirliyor. Units ise programın her yerinde kullanılan ölçülendireleri ayarlıyor. Grid'e gelince, o da aynı pencereden grid'in solundaki kutucuğa klikleyince aktif oluyor ve sayfayı siin seçtiğiniz aralıklarla (ki bunu da bir alt satırın hemen sağındaki X ve Y kutucuklarının içindeki sayılarla belirliyoruz) noktalıyor. Bu noktalar sadece daha ölçülü çalışabilmemizi sağlamak amacıyla kullanıyoruz. Eğer tam değerlerinde çalışmak isterseniz bir de alt satırın başındaki 'SNAP TO GRID'-in kutucuğuna kliklemelisiniz. Eğer birden çok sayfada çalışmak istersek o zaman da 'PAGE' menüsünden 'CREATE PAGE'e girmeli ve istediğimiz ebatı seçmeliyiz. Burada yukarıdaki 'FROM' ve 'TO' kutucukları kaçıncı sayfadan kaçıncı sayfaya yaratacağımızı belirler, normalde ikinci sayfa ile ikinci sayfa arasındadır çünkü ilk sayfa programı çalıştırır çalıştırmaz yaratılır ve kullanımımıza sunulur.

Sanırım ilk gerekli ayarlamaları yaptık, artık çizime başlayabiliriz. Ah, unuttuğumuz şeyi hatırladım, tabii ki gerekli renkleri seçmedik. Bu işlemi de önceden yapmakta yarar var, en çok kullanacağımız renk konfigürasyonunu 'ATTRIBUTES' menüsündeki 'LINE CO-

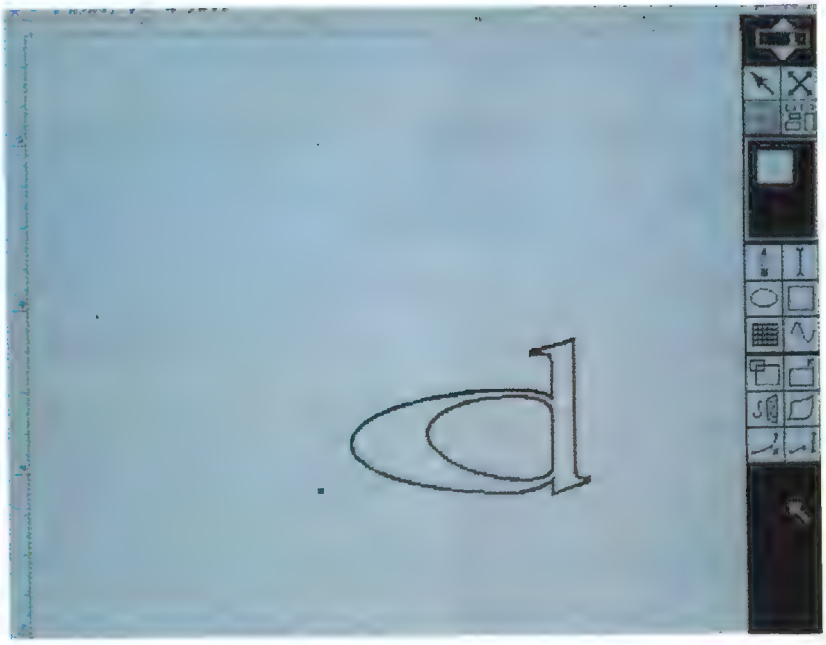


LOR' (çizgi ya da çerçeve rengi) ve 'FILL COLOR' (dolu yüzey rengi) ile yapıyoruz. Tabi ki tüm işlemler bittikten sonra da renklendirmek mümkün ama yine de hakim olacak renkte batan karar kılmakta yarar var. Bu alt menülerde rengi ismini yazarak seçebilirsiniz fakat tam liste üzerinde seçmek daha kolay, bunun için 'FROM LIST' kutusuna klikleyelim ve listede beğendiğimiz bir rengiseçelim. Seçtiğimiz renk pencerenin sağ alt tarafındaki kutunun içinde beliriyor. Eğer listede beğendiğimiz bir renk bulamazsak o zaman da R G ve B kutularındaki düğmeleri kaydırarak kırmızı, yeşil ve mavi renklerden oluşan karışımı elde edebiliriz. Daha kesin bir şey elde etmek içinse Y, M, C ve K kutularından yüzde kullanarak karışım yarata-

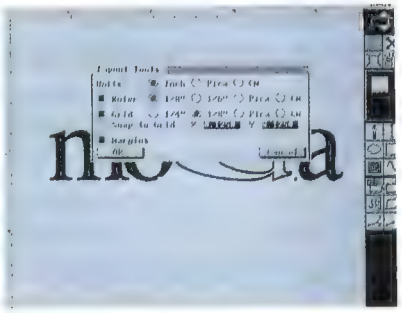
biliriz. Bu karışıma da isim vermeli ve listeye eklemeliyiz. İstediğimiz ismi 'Name' kutusuna yazarak 'ADD TO LIST' kutusuna klikleyelim. Bundan sonra bu rengi istediğimiz zaman kullanabiliriz. Tabii ki bir de kullanacağımız çizgi kalınlığı var. İnsan ne kadar çok şey unutuyor. Kullanacağımız çizgi kalınlığını da yine 'ATTRIBUTES' menüsünden 'LINE WEIGHT' seçeneğiyle yapıyoruz. Normalde çizgi kalınlığı (değiştirilmediği sürece) 'HAIRLINE'dır. 'LINE WEIGHT'i seçer seçmez ekranda bir pencere beliriyor. Bu pencerenin içinde bazı seçenekler var, eğer bu seçeneklerden herhangi biri size uygunsan hemen solundaki yu-

varlağa klikleyin ve 'OK'u seçin, daha hassa ya da seçeneklerde bulunmayan bir kalınlık içinse 'CUSTOM'a klikleyip sağındaki kutuya çizgi kalınlığını santimetre cinsinden yazmamız gerekiyor. Hairline ise kutuda sıfır kalınlıkta görünmesine rağmen, bilgisayarın kullanabileceği en ince çizim ucudur.

Evet, seçimlerimizi de yaptığımıza göre bir şeyler karalamının zamanı geldi demektir. Ekranın sağında bir sürü kutucuk göreceksiniz, bu kutucukların içindeki işaretler bize işlemleri ifade eder. Çizim yapabilmek için buradan ortada sol sırada içinde dolmakalem ucu şekli bulunan kutuya klikleme-



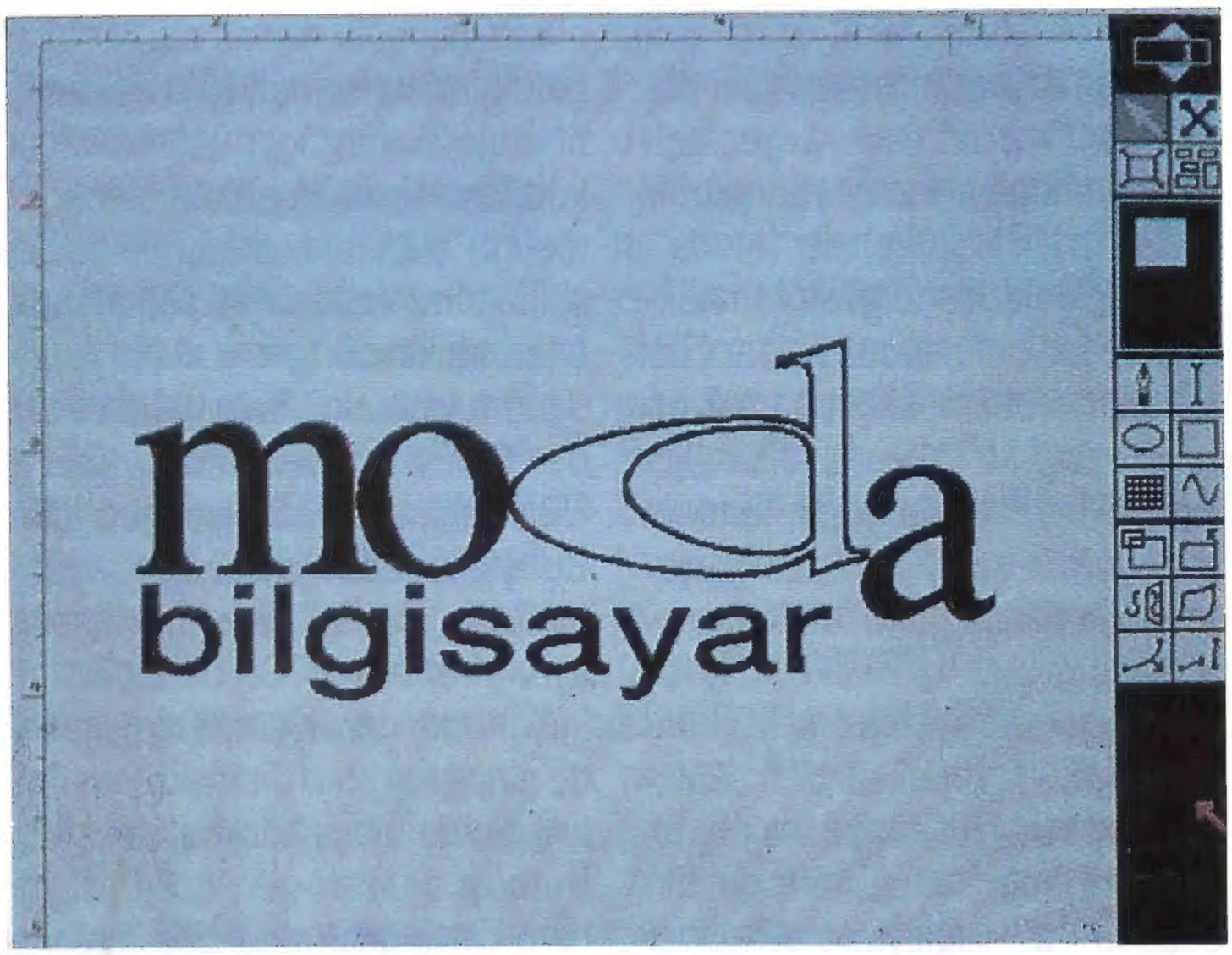
liyiz. Daha önce ok şeklinde olan göstergecimiz artık bir artı şekline girecektir, bu sayede daha rahat çalışabiliriz. Bu uç ile iki tür çizgi çizebiliriz, düz ve eğri. Düz çizgi ile başlamak için istediğimiz yere geliyoruz ve sol mouse tuşuna kası bir klikliyoruz. İşte ilk çizgimiz seçtiğimiz noktadan göstergemize doğru yol aldı bile. Düz çizgilerle devam etmek için devamlı kısa klikleri kullanmalıyız. Eğri çizimine gelince, nokta koyacağımız yere gelip sol tuşa basılı tutarsak ve mouse'u hareket ettirirsek iki tarafa doğru uzanan eğim belirteçlerini görebiliriz. İstediğimiz uzaklığa ayarlayıp tuşu bıraktığımızda da o yöne doğru bükülen bir çizgi ilk noktadan göstergece doğru ilerleyecektir. Bu çizgiyi koymak istediğimiz yere gelip kısa bir klik yaparsak çizime düz bir çizgi ile, ya da yine aynı şekilde basılı tutarak eğim belirteçlerini ayarlarsak bir eğri ile devam ederiz. burada dikkat edilmesi gereken şey, bu belirteçlerin hem yeni eğriyi hem de bir önceki eğriyi etkilediğidir. İki tarafa doğru olması da bundan dolayı olsa gerek. Bu belirteçlerin uzunlukları ve konumlarını sonradan da ayarlamak mümkün, onun için telaşa kapılıp çok uğraşmaya gerek yok. Önce kaba hatlarıyla bir çizim yapar daha sonra da bunu rötuşlayabiliriz. Çizimimizi bitirmek içinse klavyeden 'Esc' tuşuna basmalıyız. Bastınız mı? Tebrikler, ilk çalışmanızı başarıyla bitirdiniz demektir. Ama bir dakika,



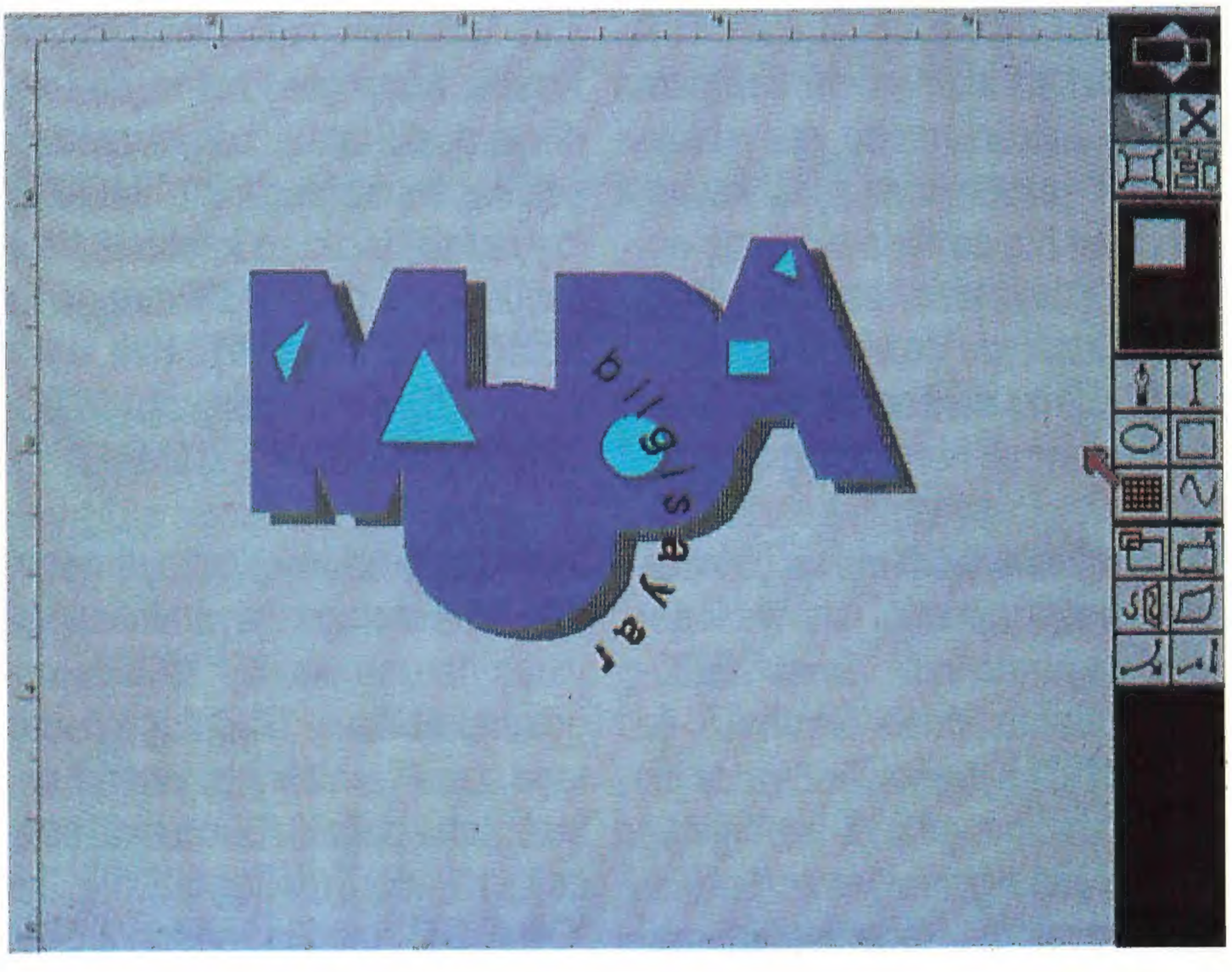
ben daha kalın bir uç istemiştim. Sanırım olmadı, şunun kalınlığını bir daha değiştireyim. Hayır, kalınlık da doğru, tabii ya şu da 'WIRE FRAME' modundayız da ondan, dosdoğru 'PREFERENCES'a gidiyoruz ve 'WIRE FRAME'e klikliyoruz. Evet bu da oldu. Sanırım şeklimizin içi şu anda boş, oysa ki biz başta dolu yüzey rengini de ayarlamıştık. Nasıl oldu anlamadım. Şu menüye bir daha göz atalım, hmmm... En altta bir 'FILL' yazısı görüyorum. Şuna bir klikleyelim mi ne dersiniz? İşte bu da oldu. Artık hazırız, pek de zorlandık sayılmaz değil mi? Şimdi işe koyulabiliriz. Yalnız bir şey kaldı, o da 'ZOOM'. Daha detaya inebil-

mek için ekranın sağ üstündeki dört kutunun sol altındaki kutuya bir kez klikleyin ve ekranda büyütmek istediğiniz yerin merkezine klikleyerek kutuyu büyütün ve son bir kez daha klikleyin. İşte bu da oldu. Yine tam sayfa ebatlarına dönmek istediğinizde '0' tuşuna basın. Belli bir ölçüde büyütmekya da küçültmek isterseniz zoom kutusuna iki kez ard arda klikleyin ve beliren kutuya gerekli rakamı yazın.

Gelelim logotype çalışmamıza, çalışmalarımızdan birkaçının resimlerini görebilirsiniz. Bu çalışmalardan ilkini standart "moda" yazısının üzerinde değişiklikler yaparak elde ettik. İlk olarak sayfa-

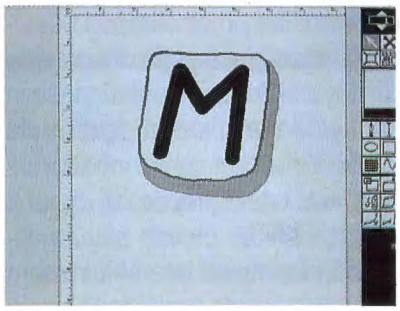


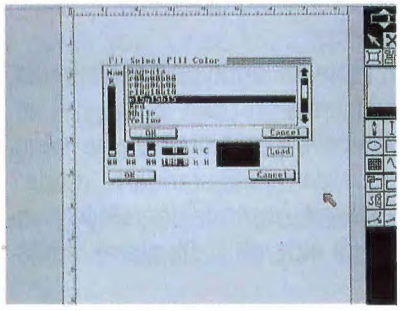
ya büyükçe bir "moda" yazdık, bunu yapmak için alttaki işlem kutularından sağ üst köşedekini kullandık. Bu aleti seçtiğimizde, yazıyı sayfaya yerleştirmek için sayfanın sol tarafında herhangi bir yere kliklememiz gerekiyor. Bunu yapar yapmaz bir pencere beliriyor ve bu pencerede gerekli ayarlamaları ve yazılacak text'i girmemiz bekleniyor. Pencerenin sol üst kutusundan istediğimiz karakter setini seçiyoruz ve "moda" yazısını da alttaki kutuya klavyeden giriyoruz. Pencerenin sağındaki rakamlar da puntoyu gösteriyor. İstediğimiz büyüklüğü buradan ya da yukarıdaki 'SIZE' kutusundan ayarlıyoruz. Aşağıdaki 'TRACKING' kutusu harf aralığını ve soldaki 'SLANT ANGLE' kutusu da harf eğimini belirliyor. Harf eğimini kullanmak için hemen solundaki kutuya kliklememiz gerekli. Fakat biz bunların hiçbirini kullanmaya gerek görmedtik. İlk olarak Triumvirate fontunu kullanarak şirketimizin amblemini oluşturacak harfleri ekrana bastık. Biraz büyük çalışabilmek için 96 punto kullandık. Fakat bu font,bize pek cazip gelmedi ve serifli bir font olan Times'da karar kılarak SHIFT ve DEL tuşlarına birlikte basarak ilk yazıyı sildik. Karar kıldığımız Times fontuyla yeniden "moda" yazdık. Yazı bu haliyle bize çok yalın geldi, bizim de ilk işimiz karakterlerden birini seçip o karakteri ön plana çıkarmak oldu. Seçtiğimiz karakter olan "d"yi defor-

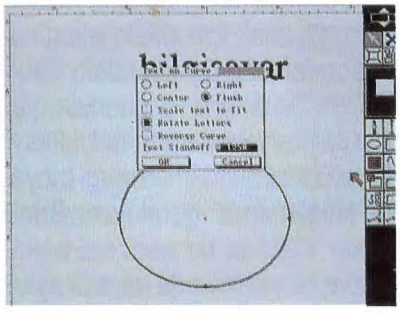


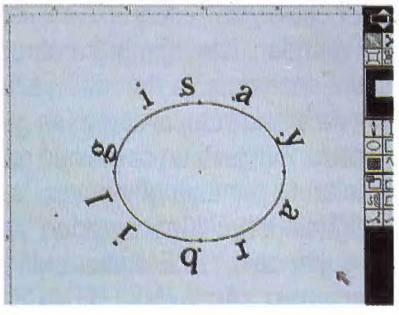
me etmek istedik fakat uzun süre sadece "d" harfini seçmedik. Seçili olan "moda"dan vazgeçmek için sayfanın başka bir yerine normal ok ie kliklediğimizde "moda'-'nın seçili olduğunu gösteren noktacıklar kayboluyordu. Tekrar çizimi tam görebilmeki çin boşluk tuşuna basıp "d" tuşuna kliklediğimizde yine "moda"nmın tamamı seçiliyordu. uzun bir süre uğraşıp sonunda çözdüğümüzde sırrın seçili olan grubu 'UNGROUP' yapmamız gerektiğini öğrendik. Bunu da 'OBJECT' menüsünden sağladık. Böylece "d" harfini tek olarak deforme edebilecek hale geldik. Sadece "d" seçiliyken alttaki işlem kutularından sağ tarafın alttan ikincisi olan deformasyon işlemini seçtik ve "d" harfi bir dikdörtgen içine alındı. Bu dikdörtgenin üzerindeki noktaların yerleriyle biraz oynadık ve tekrar eski oku seçtiğimizde istediğimiz oldu. eh, fena sayılmaz dedik. Altına bir de "Bilgisayar Sistemleri" yazmamız istenmişti. Hemen onu da Triumvirate fontu ile amblemi ortalayacak biçimde yazdık ve altına yerleştirdik. Daha sonra bundan vazgeçip bunu sola doğru kaydırdık ve sadece "a" harfinin üzerinde basılı tutup onu da bu yazıyı bloklayacak şekilde biraz aşağı kaydırdık. Evet hiç de fena olmamış değil mi? Yalnız sizin resimde gördüğünüz logotype'da bir de çiçek yer alıyor. Bunu da hem logoyu biraz canlandırmak hem de rahat renklendirmek için yazının başında anlattığımız renklendirme ve çizim işlemleriyle hallettik. İşte ilk logomuz sonunda bitti. Bunu 'PROJECT' menüsünden 'SAVE AS' ile adlandırıp kaydedebiliriz ya da bir 'CLIP' haline getirip istediğimiz zaman istediğimiz yerde (özellikle Professional Page ile) kullanabiliriz. İkinci seçenek daha cazip geldiğinden hemen tüm şekli aktif ettik. Bunun için üstteki işlem kutularından sağ alttaki çok kutu resimli olanını kullanarak şeklin sol üstünden başlayıp sağ altında biten bir dikdörtgene aldık. Anında tüm logo aktif hale geldi ve biz de 'CLIPS' menüsünden 'DEFINE'ı seçip yeni klik ismini girdik. Bu işlem sadece klibi bilgisayara tanıtıyor. Bunu kaydetmek içinse aynı menüden 'SAVE' işlemini kullanmak gerekiyor. Kayıt ismini de girip klibi hard diskimize yerleştirdiğimde bayağı rahatlamıştım. Hem program çok kullanışlıydı hem de kağıtları yaz-boz tahtasına çevirmek gerekmiyordu. Ayrıca bu yöntemle çok daha hızlı çalışmak mümkün oldu. İsterseniz diğer çalışmalara da bir göz atalım, tüm bunları çalışmak sadece bir ya da bir buçuk saat sürdü.

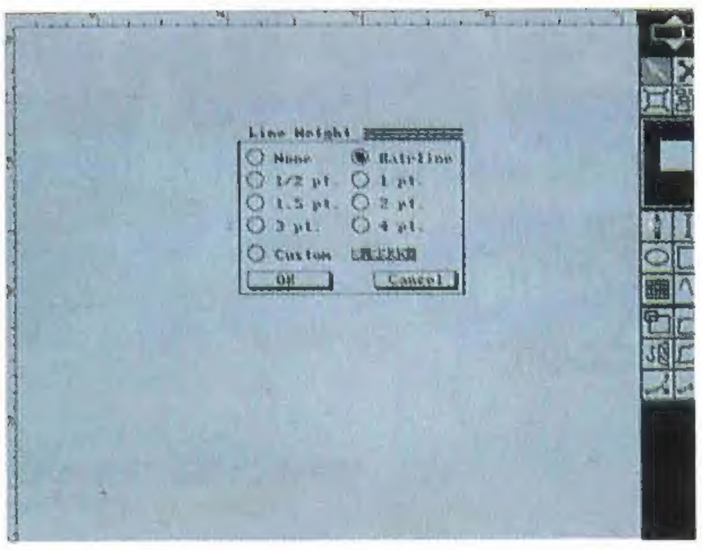
İkinci logo çalışmamın taslağını öne Deluxe Paint ile hazırladık, çünkü bu programı kullanmak daha kolay fakat tabii ki aynı sonucu vermiyor. PDraw çalışmaları PostScript olduğu için istediğimiz kadar büyütüp küçültmek mümkün ve tabii sonuç muhteşem. Neyse, ikinci çalışmamız da üzerinde çeşitli ebatlarda geometrik şekiller olan birleşik bir "MODA" logosu. Birleşikten kastımız harfler birbirine girmiş. DPaint ile ilk taslağını çizdik ve kaydettik, daha sonra PDraw'u çalıştırıp 'PROJECT'ten 'IMPORT BITMAP'ı seçerek bu taslağın aynısını (dış hatlarını takip ederek) buraya geçirdik. Artık taslağa ihtiyacım kalmayınca da onu sildik. "MODA" logosu aktif iken 'TAB' tuşu ile bir tane daha yarattık (kopyaladık demek daha doğru). Bunu aktif edecek renklerini değiştirdik ve 'OBJECT' menüsünden 'SEND

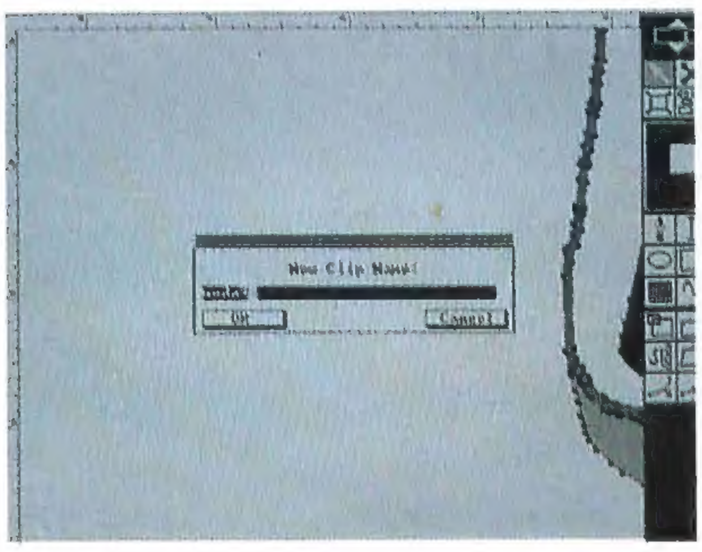


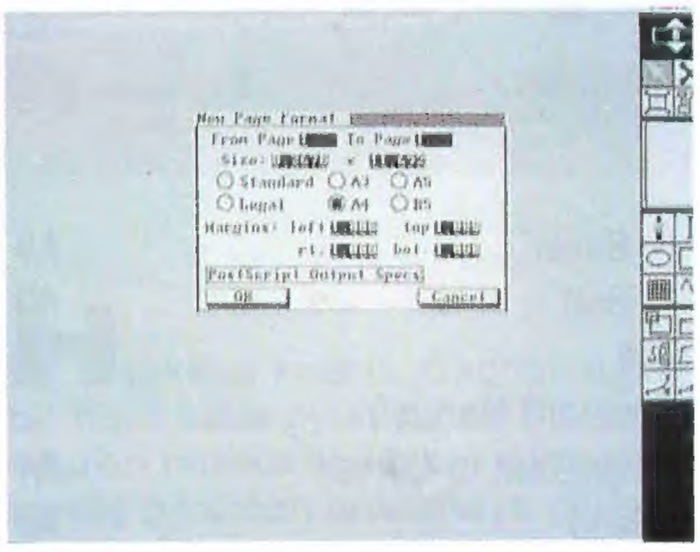


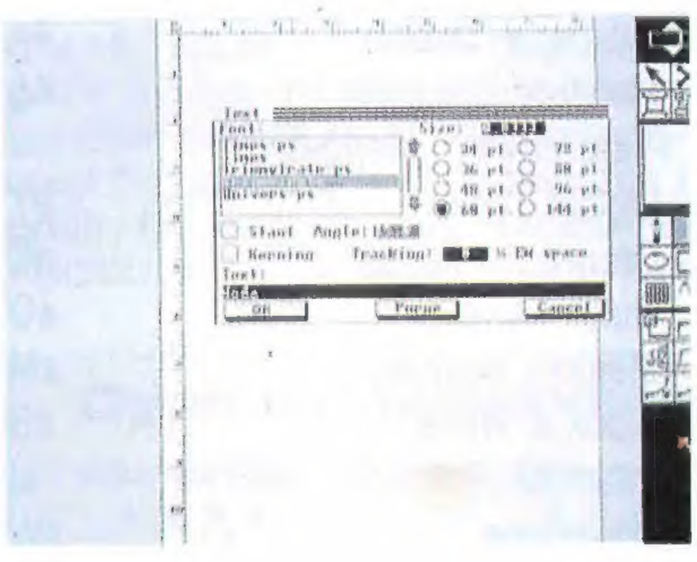












TO BACK' ile ilk mavi logonun arkasına attık. Böylece onun bir gölgesini elde etmiş olduk. Değişik ebatlarda kareleri alttaki işlem kutularından içinde bir dikdörtgen bulunanı ile çizek mümkün. 'ALT' tuşuna basılı olarak çizimi yapınca tam bir kare elde edebiliyormuşuz. Bunu yuvarlaklar için de denediğimde işe yaradığını gördük. Büyük kolaylık. Üçgenleri de bildiğimiz çizgi ucunu kullanarak düz çizgiyle yarattık. Bunu niçin yazdığımızı merak ettiniz sanırım. Çoğunuzun "Bunu biz de biliyoruz" dediğini duyar gibiyiz. Yalnız unuttuğunuz küçük bir nokta var, o da son çizgiyi ilki ile birleştirmek. Aslında bu bir sır. ama siz yabancı değilsiniz onun için yazıyorum. Bunu da son noktayı koyarde mümkün olduğunca ilk noktanın üstünde tutup 'CTRL' tuşuna basılı iken klikleyerek sağlayabilirsiniz.

Şekillerimizi de yarattık ve hemen daha önce anlattığım gibi onların da gölgelerini üretip "MODA"nın çeşitli yerlerine serpiştirdik. Geriye kaldı "bilgisayar". Bu kelimeyi "O" harfinin etrafına sarmayı uygun gördük. Yaklaşık "o"-'nun ebatlarında bir yarım daire çizdik ve sayfanın boş bir yerine küçük bir "bilgisayar" yazdık. 'SHIFT' basılı iken ok ile ikisini de aktif ettik ve 'SPECIAL' menüsünden 'ALIGN TEPT WITH CURVE' ile yazımızı eğip yerine yerleştirdik. Yarım daireyi de yok edince logoyu klip olarak kaydettik. Eğer kayıt ismini değiştirmezsek bu klip de diğeri ile aynı dosyanın içinde yer alabiliyor. Böylece aynı firmanın değişik logolarını tek isim altında kaydedebiliyoruz. Arada sırada da bunların kağıt üzerinde nasıl göründüğüne bakmak için QMS 810 ile çıktıları görmek mümkün.

Son çalışmamız ise tamamen değişik bir yorum oldu, stilize bir "M" tuşu çalışması yaptık ve bunu firmanın ilgilendiği "Commodore" ve "AMIGA" markalarındaki "M" karakterlerinin yerine kullanmalarını önerdik. Aslında bunun için de DPaint ile taslak hazırlayıp bir önceki /alışmadaki sistemi kullanmayı düşünüyorduk fakat bunun çok daha kolay bir yolu olduğunu öğrendik. PDraw 2.0 ile birlikte verilen bir program (TRACE) hemen hemen her türlü bitmap grafiği kısa sayılabilecek bir süre içinde tarayıp PDraw'a uygun biçimde siin vereceğiniz isim altında klip olarak kaydedebiliyor. Tabii ki bu yöntemi bir önceki çalışmada öğrenmiş olsaydık daha da az uğraşarak üstesinden gelebilirdik, her neyse bir dahaki sefere bu tür bir problemimiz olmayacağı kesin.

İsterseniz bu programdan da birazcık bahsedelim. Kullanımı çok kolay bir program olan Trace'in ana mesleği bitmap çizimleri (örneğin DPaint çizimlerini) PostScript formatına çevirip PDraw'un kliplerine uygun bir hale getirerek sizi büyük bir yükten kurtarmak. Kullanımına gelince, çok çok basit:

1- Trace'i çalıştırın.

2- Daha önce herhangi bir çizim programı ile yapıp kaydettiğiniz çalışmanın adını 'Picture File' kutusuna yazın.

3- Klip kayıt dosyasının ismini 'Output File' kutusuna girin.

4- Dosyanın içindeki klibin ismini 'Clip Name' kutusuna girin.

5- Tarama yakınlığını (ve dolayısıyla nokta sıklığını) 'Fit' kutusuna girin (küçük rakam girdikçe tarama sıklaşır, yirmiden büyük rakam girmeyin.)

6- Renkli istiyorsanız 'Color'a klikleyin.

7- Dolu yüzey istiyorsanız 'Fill'e klikleyin (aksi taktirde sadece çizgi olarak tarıyor).

8- Ve son olarak 'TRACE' kutusuna klikleyin.

İşte bu kadar. Biz de aynı sistemleri kullanarak daha önce taslak diye hazırladığımız çizimi trace ettik ve gördük ki küçük bir rötuş ile işi halledebileceğimizi gördük. Birkaç renk ayarlaması ve düzeltme ve işte son çalışma!

Son olarak bütün logoları ekranda gösterdikten sonra COLORSCRIPT 100 ile renkli birer baskısını alıp müşterilerimize sunduk. Bizim için hepsi de iyi birer çalışma idi, fakat doğal olarak kararı onlar vereceklerdi. Tuş şeklindeki çalışmamızı da diğerlerinin arasında görebilirsiniz. En çok bunu beğenmiş olacaklar ki "M" tuşu logosunda karar kıldılar.

Sanıyorum artık siz de benzeri çalışmalar yapabilirsiniz. Biraz çalıştıktan sonra her şey daha da kolay geliyor. Eliniz iyice alıştığında da hiçbir sorun kalmıyor. Bilgisayarın bizlere getirdiği yenilik ve rahatlıktan vazgeçmek pek kolay değil. Artık tüm çalışmalarımızı PDraw ile yapıyor ve broşürlerimizi PPage ile hazırlıyoruz. Logoları burada hazırlayıp orada kullanmak çok kolay. PPage'de bir kutu açıp 'PROJECT' menüsünden 'IMPORT' içinde PDraw Clip'ini alıyorsunuz ve kutuya uygun bir ebatta sayfaya yerleşiyor.

Bir dosya maceramız daha burada sona eriyor. Gelecek DOSYA bakalım neler getirecek.

KLAVYE KISILTMALARI

Birçok menü ve işlem kutusunun klavyeden hızlı kullanımı için ayarlanmış bir tuş konfigürasyonu bulunmaktadır. Aşağıdaki tablo menü kısıltmalarını içermektedir. Tablonun kullanımı şöyledir:

A X Sol AMIGA tuşu basılı iken X tuşuna basın.

A X Sağ AMIGA tuşu basılı iken X tuşuna basın.

s X SHIFT tuşu basılı iken X tuşuna basın.

a X Alt tuşu basılı iken X tuşuna basın.

c X CTRL tuşu basılı iken X tuşuna basın.

MENÜ KISILTMALARI

Current	aP
Defalt	aD
Object" Menüsü	
Group	AG
UnGroup	AU
Clone	Tab
Bring to Front	cF
Send to Back	cB
Lock	cL
UnLock	cU
Delete	sDel
Make Compound Objekt	AM
Split Compound Object	A/
Align	
Top	A^
Bottom	A.
Left	A[
Right	A]
Center	
Horizontal	A-
Vertical	AI
Botha	A+
"Clips" Menüsü	
Define	AD
Draw	AC
Delete	at
Load	AY
Save	AV
"Attributes" Menüsü	
Line Color	AL
Fill Color	AX
Line Weight	AW
Line Pattern	AP
Joiens	
Miter	A7
Round	A8
"Project" Menüsü	
New	AN
Open	AO
Save	AS
Save As	AZ
Information	AI
Import Bitmaps	AB
Import EPSF	AE
Output	
Dot Matrix	F1
PostScript	F2
ThumbNail	F3
Plotter	F4
About	A?
Quit	AQ
"Page" Menüsü	
Create	sP
Load	sL
Save	sS
Delete	sD
Alter	
Bevel	A9
Butt	A0
Fill	AF
"Special" Menüsü	
Align Text to Curve	A1
Blend	A2
Text ➡ Graphic	A3
Ellispe ➡ Bezier	A4
Measure Distance	A5
"Preferences" Menüsü	
Layout Tools	aT
Draw from Center	aC
Quick Move	aQ
Memory Warning	aM
Black & White	aB
Interlace	al
Wireframe	aW